

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SESORAH
DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH
UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Candra Wisnuaji Prabowo
NIM. 08205244048

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Sesorah dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama* ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Pembimbing I,

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP 19640201 198812 1 001

Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Pembimbing II,

Venny Indria Ekowati, M.Litt.

NIP 19791217 200312 2 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Sesorah dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 19 Oktober 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Hardiyanto, M.Hum.	Ketua Penguji		8-11-12
Venny Indria Ekowati, S.Pd., M.Litt.	Sekretaris Penguji		9-11-12
Dra. Siti Mulyani, M.Hum.	Penguji I		8-11-12
Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.	Penguji II		8-11-12

Yogyakarta, 14 November 2012

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzam, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Candra Wisnuaji Prabowo

NIM : 082052440048

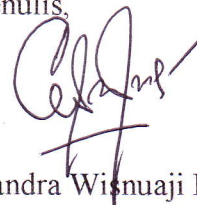
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di suatu Perguruan Tinggi manapun, dan sepengetahuan saya juga karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 Oktober 2012

Penulis,



Candra Wisnuaji Prabowo

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Candra Wisnuaji Prabowo

NIM : 082052440048

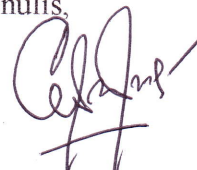
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di suatu Perguruan Tinggi manapun, dan sepengetahuan saya juga karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 Oktober 2012

Penulis,



Candra Wisnuaji Prabowo

MOTTO

Tidak ada harga atas waktu, tapi waktu sangat berharga.

Memiliki waktu tidak menjadikan kaya, tetapi
menggunakannya dengan baik adalah sumber dari semua
kekayaan.

(Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Ibuku tercinta Aminah sebagai wujud bakti padanya yang telah senantiasa mengiringi dengan do'a dalam setiap langkah yang penulis lakukan.
2. Almarhum ayahku Suyadi yang sudah kembali kepada Allah SWT.
3. Kakakku Benny Wisnu Pranowo, S.T yang menjadi motivasi hidupku untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur untuk Allah SWT, atas kelimpahan segala rahmat, kenikmatan, kesehatan, dan kemudahan sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Pengembangan Media Pembelajaran Sesorah dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama merupakan judul Tugas Akhir Skripsi sebagai laporan hasil penelitian guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat untuk pengetahuan di lingkungan pendidikan, khususnya bagi pengembang media interaktif pembelajaran Sekolah Menengah Pertama.

Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Untuk itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada.

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Bapak Dr. Suwardi M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
4. Bapak Prof. Dr. Suwarna, M. Pd. selaku dosen penasehat Akademik, juga selaku dosen Pembimbing I dengan Ibu Venny Indria Ekowati, M.Litt. selaku dosen pembimbing II yang dengan penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, nasihat, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan;

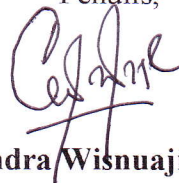
5. Ibu Nurhidayati S. Pd, M. Hum. selaku dosen ahli media yang berkenan meluangkan waktunya untuk memvalidasi media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian;
6. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat sebagai bekal menuju lapangan pekerjaan;
7. Bapak Kepala Bappeda serta Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian di wilayah administrasinya;
8. Bapak Tyas Ismullah, S. Pd. Kepala Sekolah SMP Negeri 14 Yogyakarta beserta seluruh guru dan karyawan. Terima kasih atas izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;
9. Bapak Drs. Sugiharjo, M. Pd. selaku guru bahasa Jawa SMP Negeri 14 Yogyakarta yang telah membantu pelaksanaan penelitian sampai selesai;
10. Kedua orang tua, Almarhum Bapak Suyadi dan Ibu Aminah yang telah membesarkan, mendidik dengan penuh kesabaran dan kasih sayang yang tidak tergantikan, serta selalu melafalkan do'a untuk anakmu ini. Terimakasih untuk kakakku Benny Wisnu Pranowo, S.T, serta adikku Aknes Wahyuningtyas Fajarwati yang senantiasa memberikan semangat;
11. Teman-teman KKN-PPL 2011 di SMK 1 Sedayu, terimakasih atas dukungan dan kerjasamanya;
12. Keluarga besar SMP IT Masjid Syuhada, yang memberikan motivasi tidak ada henti-hentinya;
13. Mbak Nur Aisyah Astriani, Mbak Hadi Setyaningsih atas pinjaman laptopnya selama validasi media;
14. Teman-teman Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Program Studi Bahasa Jawa, khususnya kelas H 2008, yang telah menjadi teman kuliahku hingga dapat menulis skripsi ini;
15. Sahabat-sahabat penulis, Novi, Rohmat, Nanang, Melani, Renny, Yuniana, Hendy, Eko, Royhan, Agus Purwanto, Astri, Yudhanta, Tanti, Isti Noor Chasanah, Novianti, Milla, Diyah Ummamah, Lutfie, Aris, Rendy, Adhen dan Hana yang memberikan motivasi dan inspirasi untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini;

16. Mbak Rosyida Ramadhani yang mengajarkan Adobe Flash, serta membantu pengerjaan media pembelajaran ini;
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang memberikan bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna baik dari segi sisi, susunan bahasa, maupun tulisannya. Kritik dan saran membangun dari semua pihak akan diterima dengan senang hati untuk menuju kesempurnaan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, serta bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan penelitian ini.

Yogyakarta, Oktober 2012

Penulis,



Candra Wisnuaji Prabowo

NIM. 08205244048

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Istilah	5
BAB II. KAJIAN TEORI.....	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2. Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran.....	10

3. Prinsip-prinsip Media Berbasis Komputer	12
4. Adobe Flash Creative Suite 5 Professional	13
5. Sesorah	19
a. Pengertian Sesorah	19
b. Tujuan Sesorah	20
c. Metode Sesorah	20
d. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam sesorah	21
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III. METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian	25
B. Prosedur Pengembangan Media	25
1. Tahap Analisis	26
2. Tahap Perancangan	26
3. Tahap Pengembangan	26
4. Tahap Validasi dan Uji Coba.....	27
5. Produk Akhir	27
C. Penilaian Produk.....	27
1. Desain Penilaian.....	27
2. Jenis Data.....	28
D. Instrumen Pengumpulan Data	29
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media	29
2. Instrumen Tanggapan Siswa	34
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
1. Tahap Pengembangan.....	39
a. Tahap Analisis Pembuatan Media	39
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran	40
c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	41

d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran.....	42
2. Data Hasil Evaluasi Siswa	89
3. Tampilan Akhir Media Pembelajaran	91
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
1. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran dan Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran.....	95
2. Revisi Media Pembelajaran	99
a. Dosen Ahli Materi	99
b. Dosen Ahli Media.....	105
c. Saran Dosen Pembimbing	113
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	114
BAB V. PENUTUP	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Implikasi.....	117
C. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Fitur Lama dan Fitur Baru Adobe Flash.....	14
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Materi	29
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Media.....	31
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru Bahasa Jawa	33
Tabel 5. Kisi-kisi Tanggapan Siswa	34
Tabel 6. Kategori Penilaian Kualitas Media	38
Tabel 7. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa.....	38
Tabel 8. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran	44
Tabel 9. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Aspek Kebenaran Isi.....	51
Tabel 10. Hasil Validasi Dosen Ahli Media Aspek Tampilan	60
Tabel 11. Hasil Validasi Dosen Ahli Media Aspek Pemrograman	67
Tabel 12. Penilaian Guru Bahasa Jawa Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi.....	74
Tabel 13. Penilaian Aspek Kualitas Tampilan Guru Bahasa Jawa.....	77
Tabel 14. Hasil Tanggapan Siswa Aspek Kemudahan Pemahaman	82
Tabel 15. Hasil Tanggapan Siswa Aspek Kemandirian Belajar.....	84
Tabel 16. Hasil Tanggapan Siswa Aspek Penyajian Mediaa	85
Tabel 17. Hasil Tanggapan Siswa Aspek Pengoperasian Media	86
Tabel 18. Daftar Nilai Evaluasi Siswa	89
Tabel 19. Ketuntasan Dalam Mengerjakan Soal Evaluasi Pada Media Pembelajaran.....	90
Tabel 20. Revisi Pertama Media Pembelajaran.....	91

Tabel 21. Revisi Kedua Media Pembelajaran	92
Tabel 22. Revisi Ketiga Media Pembelajaran	92
Tabel 23. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Pembelajaran Bahasa Jawa.....	120
Lampiran 2. RPP.....	121
Lampiran 3. Buku referensi.....	126
Lampiran 4. Flowchart Media Pembelajaran Sesorah	129
Lampiran 5. Naskah Media Pembelajaran Sesorah.....	130
Lampiran 6. Cara pengoperasian media pembelajaran.....	145
Lampiran 7. Layout akhir media pembelajaran sesorah.....	147
Lampiran 8. Penilaian dosen ahli materi.....	154
Lampiran 9. Penilaian dosen ahli media	163
Lampiran 10. Penilaian guru bahasa Jawa	172
Lampiran 11. Hasil angket tanggapan siswa	175
Lampiran 12. Hasil angket tanggapan siswa dari keseluruhan aspek	195
Lampiran 13. Kisi-kisi soal gladhen media pembelajaran sesorah.....	196
Lampiran 14. Daftar hadir siswa kelas IX.....	198
Lampiran 15. Surat izin penelitian.....	199
Lampiran 16. Surat keterangan penelitian	200
Lampiran 17. Dokumentasi penelitian.....	201

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Pengembangan Media Pembelajaran	25
Gambar 2. Gambar menu materi pembelajaran sesorah	46
Gambar 3. Gambar layer kompetensi sebelum direvisi	100
Gambar 4. Gambar layer kompetensi setelah direvisi	100
Gambar 5. Gambar waktu gladhen sebelum direvisi.....	101
Gambar 6. Gambar waktu gladhen setelah direvisi.....	102
Gambar 7. Gambar respon jawaban soal sebelum direvisi	103
Gambar 8. Gambar respon jawaban soal setelah direvisi	103
Gambar 9. Gambar tuladha sesorah sebelum direvisi.....	104
Gambar 10. Gambar tuladha sesorah setelah direvisi.....	105
Gambar 11. Gambar icon musik sebelum direvisi.....	106
Gambar 12. Gambar icon musik setelah direvisi.....	106
Gambar 13. Gambar tata letak button sebelum direvisi.....	107
Gambar 14. Gambar tata letak button setelah direvisi.....	108
Gambar 15. Gambar menu tuladha sesorah sebelum direvisi	109
Gambar 16. Gambar menu tuladha sesorah setelah direvisi	109
Gambar 17. Gambar menu panduan sebelum direvisi.....	110
Gambar18. Gambar menu panduan setelah direvisi	111
Gambar 19. Gambar tampilan menu glosarium sebelum direvisi	112
Gambar 20. Gambar tampilan menu glosarium setelah direvisi	112
Gambar 21. Gambar tampilan menu tuladha sesorah sebelum direvisi....	113
Gambar 22. Gambar tampilan menu tuladha sesorah setelah direvisi.....	114

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SESORAH DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

oleh
Candra Wisnuaji Prabowo

NIM 08205244048

Pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa dengan materi sesorah ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk media interaktif pembelajaran sesorah untuk siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama; (2) mengetahui kelayakan media interaktif pembelajaran sesorah tersebut; (3) menguraikan kualitas media pembelajaran sesorah; (4) menguraikan penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif pembelajaran sesorah dengan menggunakan software Adobe Flash CS 5 Professional. Tujuan lain dari pengembangan media pembelajaran ini, yaitu untuk menambah alternatif media pembelajaran bahasa Jawa, khususnya untuk materi pembelajaran sesorah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini dilakukan dengan lima tahap yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan ujicoba; (5) tahap akhir produk. Produk media ini diuji kelayakan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Setelah dilakukan revisi, maka dinyatakan layak. Tahap selanjutnya dilakukan penilaian oleh guru bahasa Jawa dan dilakukan ujicoba kepada siswa kelas IX-D SMP N 14 Yogyakarta, yang terdiri dari 32 siswa yang diakhiri dengan mengerjakan evaluasi untuk mengetahui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) siswa terhadap materi sesorah dalam media interaktif pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan media interaktif pembelajaran sesorah untuk siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penilaian kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi yang terdiri dari 2 aspek penilaian dengan 20 indikator memperoleh rata-rata persentase nilai 75% termasuk ke dalam kategori baik; (2) penilaian kualitas media oleh dosen ahli media yang terdiri dari 2 aspek penilaian memperoleh rata-rata persentase nilai 87.3% termasuk ke dalam kategori sangat baik; (3) penilaian guru bahasa Jawa yang terdiri dari 2 aspek penilaian memperoleh persentase nilai rata-rata 82% termasuk ke dalam kategori sangat baik; (4) hasil angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran sesorah memperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 84,5% berarti siswa sangat setuju dengan penggunaan media. Persentase siswa dalam mengerjakan evaluasi sebesar 86% mencapai KKM, dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dan membantu dalam memahami dan mengungkapkan kembali materi sesorah.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat serta potensi pemanfaatannya yang luas membuka peluang bagi semua elemen yang bergerak di bidang kependidikan untuk dapat menciptakan media pembelajaran secara efektif dalam proses pembelajaran. Kenyataan itu telah mendorong betapa pentingnya sebuah media pembelajaran berbantuan komputer untuk dapat membantu memudahkan belajar siswa.

Akhir-akhir ini pembelajaran secara umum, sedikit banyak terpengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi modern, serta penemuan-penemuan dalam bidang ilmu dan teknologi. Pengaruh dari penemuan dalam bidang ilmu dan teknologi memberikan efek positif pula untuk dunia pendidikan, khususnya untuk memberikan motivasi belajar serta menumbuhkan minat belajar yang tinggi.

Untuk mempermudah proses penyampaian materi pelajaran, sebuah media pembelajaran dapat dihadirkan dalam proses pembelajaran. Namun terkadang sebuah alat peraga atau media pembelajaran yang dihadirkan oleh guru masih kurang dapat menarik perhatian siswa, hal ini disebabkan oleh guru mata pelajaran tersebut yang belum banyak memiliki alternatif media pembelajaran. Itulah sebab yang menjadikan siswa merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Sesorah merupakan salah satu materi yang dimasukkan dalam kurikulum mata pelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa kelas IX Sekolah Menengah Pertama pada semester genap, dengan Standar Kompetensi “memahami wacana lisan non sastra dalam kerangka budaya Jawa”. Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu “mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah” yang telah diatur oleh Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2010. Siswa dituntut untuk aktif sehingga dapat memenuhi kompetensi dasar yang digunakan.

Pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Flash bertujuan untuk menambah semangat dan motivasi belajar bahasa Jawa khususnya materi sesorah, karena aplikasi Adobe Flash dapat digunakan untuk membuat animasi gerak, gambar, suara dan dapat menampilkan video. Aplikasi Adobe Flash ini dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) pembelajaran agar mudah dalam penggunaannya.

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa berbasis komputer untuk siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash dengan materi sesorah. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk menyimak sesorah agar dapat mengungkapkan kembali hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam sesorah, menjelaskan tujuan sesorah, menemukan urutan dalam sesorah serta menjadi suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi guru maupun peserta didik. Media pembelajaran Adobe Flash ini dapat digunakan secara klasikal maupun terbimbing di kelas. Siswa juga

dapat melakukan pendalaman materi sesorah secara individu di rumah dengan menggunakan media interaktif pembelajaran sesorah tersebut.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 14 Yogyakarta, karena SMP Negeri 14 Yogyakarta merupakan salah satu SMP yang memiliki fasilitas komputer yang memadai. SMP Negeri 14 Yogyakarta memiliki Laboratorium bahasa, sehingga penelitian media pembelajaran sesorah menggunakan Adobe Flash dilakukan di SMP Negeri 14 Yogyakarta.

Penelitian ini dilakukan pada kelas IX-D karena kebetulan pada saat peneliti datang untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 14 Yogyakarta, guru mata pelajaran bahasa Jawa akan masuk ke kelas IX-D, maka guru bahasa Jawa memberikan kesempatan untuk masuk di kelas IX-D. Pengambilan data dilakukan dengan cara Sampling Insidental, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data, (Sugiyono, 2008: 124).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengidentifikasikan beberapa permasalahan. Identifikasi masalah tersebut adalah:

1. perlunya pengembangan media pembelajaran sesorah untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar bahasa Jawa khususnya materi sesorah.
2. perlunya menambah variasi media pembelajaran yang ada, sehingga tidak menyulitkan guru untuk menyajikan media pembelajaran yang bervariasi.

3. perlunya mengembangkan media pembelajaran sesorah dengan aplikasi Adobe Flash, agar dapat memudahkan siswa memahami materi sesorah.
4. perlunya tanggapan pengguna media pembelajaran interaktif sesorah dengan aplikasi Adobe Flash.
5. dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi sesorah, diperlukan suatu media yang menarik, interaktif dan tepat guna untuk membantu siswa memahami materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini akan dibatasi. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran sesorah dengan aplikasi Adobe Flash untuk siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah dapat dijabarkan rumusan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash sebagai sarana pembelajaran bahasa Jawa dengan materi sesorah?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan produk pengembangan media pembelajaran

interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash sebagai sarana pembelajaran bahasa Jawa dengan materi sesorah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Manfaat penelitian ini, antara lain.

1. Sebagai alternatif media pembelajaran dengan materi sesorah berbasis komputer menggunakan aplikasi Adobe Flash.
2. Meningkatkan daya tarik siswa untuk mempelajari materi sesorah.
3. Memberikan sumbangan pemikiran kepada guru bahasa Jawa untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa dengan materi lain.
4. Meningkatkan ketrampilan mandiri siswa untuk belajar materi sesorah.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pemakaian istilah dalam penelitian ini, disajikan definisi istilah. Adapun definisi istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan yang dimaksud peneliti adalah pengembangan bahan pembelajaran ke dalam bentuk fisik, yang meliputi mendesain, memproduksi dan mengevaluasi media pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dan membawa pesan-pesan atau informasi

yang memiliki tujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

3. Sesorah dalam bahasa indonesia disebut pidato, yaitu mengemukakan gagasan dengan cara lisan di depan para audience atau orang banyak, dengan tujuan tertentu.
4. Adobe Flash adalah produk yang menghasilkan berbagai aplikasi yang dipakai untuk merancang grafis dan animasi (rangkaian dan gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, (Arsyad, 2003: 3).

Beberapa ahli tentang media juga mengemukakan pendapatnya (Hujair 2009: 3) yaitu:

- 1) Bovve mengemukakan bahwa Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.
- 2) AECT (Association of Education and Communication Technology) di Amerika mengemukakan bahwa memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.
- 3) NEA (National Education Association) mengemukakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya.

- 4) Gagne mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.
- 5) Briggs mengemukakan bahwa media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh ahli media di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa, media pembelajaran adalah segala alat bantu belajar atau wahana yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menyampaikan pesan yang efektif dan efisien agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran pada siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini berbentuk CD (Compact Disk) pembelajaran sesorah dengan menggunakan software Adobe Flash yang dapat digolongkan kedalam jenis media audio-visual, karena menampilkan grafis, visual, gerak, suara yang dihimpun menjadi satu komponen.

Menurut Hujair (2009: 21) secara umum ada tiga jenis media pembelajaran perlu diketahui, yaitu:

- 1) media audio adalah media yang digunakan dengan mengandalkan pendengaran.
- 2) media visual adalah media yang digunakan dengan mengandalkan penglihatan.
- 3) media audio-visual adalah media yang digunakan dengan mengandalkan penglihatan dan pendengaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1986: 30) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga akan memberikan pengalaman yang menyeluruh.

Lebih lanjut (dalam Hujair 2009: 6) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- 1) menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka,
- 2) membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya,
- 3) membuat konsep abstrak ke konsep konkret,
- 4) memberi kesamaan persepsi,
- 5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
- 6) menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- 7) memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Latuheru (1988: 23) beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain :

- 1) media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- 2) media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- 3) media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
- 4) media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- 5) media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Misalnya, benda atau sesuatu yang diajarkan itu terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas, maka dapat saja digunakan model, foto, atau slide, ataupun gambar dari benda tersebut.
- 6) media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami, misalnya melihat film tentang suatu kejadian atau peristiwa.

Brown (1977: 1) menyatakan bahwa “Creative uses of a variety of media will increase the probability that your students will learn more, and retain better what they learn”. Penggunaan bermacam-macam media secara kreatif akan meningkatkan kemungkinan bahwa siswa-siswa akan belajar lebih banyak dan tetap menguasai dengan lebih baik apa yang mereka pelajari.

Dengan demikian fungsi media pembelajaran yaitu untuk menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimilikinya.

2. Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran

Komputer merupakan salah satu hasil teknologi modern yang memungkinkan untuk dimanfaatkan menjadi alat bantu proses belajar mengajar. Komputer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, karena komputer dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan maupun ide-ide yang terkandung dalam pembelajaran terhadap peserta didik. Komputer juga dapat digunakan untuk media pembelajaran secara interaktif dan mandiri dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Oleh karena itu, komputer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, mengingat komputer memiliki kemampuan yang lebih untuk mengkombinasikan teks, gambar, video, grafis, suara dan gerak.

Menurut Arsyad (2011: 96) penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut.

- a. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran.
- b. Mengevaluasi siswa (tes).
- c. Mengumpulkan data mengenai siswa.
- d. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- e. Membuat catatan pengembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Pemakaian komputer dalam proses pembelajaran memiliki beberapa istilah yaitu CAI (Computer Assisted Instruction) dan CMI (Computer Managed Instruction), CAI yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan menguji kemajuan belajar siswa. CAI (Computer Assisted Instruction) juga memiliki berbagai macam bentuk bergantung pada kemampuan desain pengembang pembelajarannya, dapat berbentuk permainan (games), yang mengajarkan konsep-konsep abstrak lalu dikonkretkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan. Sedangkan CMI yaitu digunakan untuk membantu menyalakan fungsi administratif.

Lebih lanjut, Crisswell (1989: 1) menjelaskan bahwa “the terms Computer Based Instruction (CBI) refers to any use of a computer to present instructional material, provide for active participation of the student, and respond to action. Very simply, the goal of CBI is to teach. The term “Computer-based Instruction” is used in this book; the terms “Computer-Assisted Instruction” and “Computer Aided Learning” express the same concepts.

Artinya, istilah Computer Based Instruction (CBI) mengacu kepada seluruh kegunaan sebuah komputer untuk menyajikan materi pembelajaran, memberikan partisipasi aktif dari siswa, dan memberi respon pada tindakan siswa. Secara sederhana, tujuan dari CBI adalah untuk mengajar. Istilah

Computer-Based Instructional digunakan dalam buku ini; Istilah “Computer-Assisted Instruction” dan “Computer Aided Learning” mengekspresikan konsep yang sama.

3. Prinsip-prinsip Media Berbasis Komputer

Arsyad (2011: 99) memaparkan bahwa 9 prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media berbasis komputer

- a. Layar/ monitor komputer bukanlah halaman, tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan
- b. Layar tidak boleh terlalu padat, bagi ke dalam beberapa tayangan, atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan.
- c. Pilihan jenis huruf normal, tidak berhias, gunakan huruf kapital dan huruf kecil, tidak menggunakan huruf kapital semua.
- d. Gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris karena lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang.
- e. Tidak memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayangan, tidak mengakhiri paragraf pada baris pertama layar tayangan, meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri, namun, disebelah kanan lebih baik tidak lurus karena lebih mudah membacanya.
- f. Jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
- g. Pilihan karakter huruf tertentu untuk judul dan kata kunci, misalnya: Cetak tebal, garis bawah, cetak miring (gaya cetak ini tidak digunakan secara

berlebihan untuk menjaga perhatian siswa terhadap pentingnya karakter dengan gaya cetak tertentu)

- h. Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama.
- i. Konsisten dengan gaya format yang dipilih.

4. Adobe Flash Creative Suite 5 Professional

Flash dahulu milik macromedia dan sekarang bergabung dengan Adobe. Adobe telah melahirkan versi terbarunya yaitu Adobe Flash CS 5 Professional. Adobe Flash CS 5 Professional mempunyai beberapa fitur terbaru dibandingkan Adobe Flash seri sebelumnya.

Fasilitas seperti 3D Effect atau Transformations yang menarik dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik dalam aplikasi Adobe Flash. Flash dapat dilihat dari dua aspek (Pranowo, 2011: 15) yaitu:

- a. Flash sebagai software pembuat atau pembangun aplikasi sistem informasi dari pembuat animasi.
- b. Flash sebagai teknologi, terbentuknya flash player untuk dapat menjalankan.

Adobe Flash Creative Suite 5 memiliki beberapa kelebihan dari versi sebelumnya. Penggunaan TLF text membantu dalam mengelola teks. Disamping itu juga dapat menemukan fitur terbaru pada Flash CS 5 seperti Editor Action Script, integrasi dengan Creative Suite, Integrasi dengan flash builder, penyempurnaan pada video & file fla berbasis xml (Wahana Komputer, 2011: 29).

Beberapa tambahan yang terdapat dalam Adobe Flash CS 5 Professional dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 : Daftar Fitur Lama dan Fitur Terbaru Adobe Flash

No.	Fitur Lama Adobe Flash	Fitur Terbaru Adobe Flash
1.	Panel Tools yaitu bagian yang berisi tombol-tombol untuk membuat, mengatur dan mendesain objek.	Text Layout Framework atau disingkat TLF Text adalah fasilitas terbaru yang berguna untuk memformat teks secara lengkap
2.	Time Line yaitu bagian untuk mengatur dan mengontrol isi dokumen dalam layar dan frame.	Panel Code Snippets memungkinkan non-programmer untuk menerapkan perintah kode ActionScript 3.0 tanpa perlu menguasai ActionScript.
3.	Panel Motion Editor digunakan untuk mengontrol animasi.	Menambahkan Video yaitu pada program Adobe Flash CS 5 Professional sekarang lebih mudah menambahkan video dalam lembar kerja
4.	Stage merupakan tempat untuk membuat atau memodifikasi semua objek dalam flash.	Effect Decorative Drawing tool baru Beberapa efek baru telah ditambahkan dalam Decorative Drawing tool
5.	Scale View digunakan untuk mengatur skala lembar kerja atau stage.	Template baru Adobe Flash CS5 Professional menampilkan berbagai template baru yang membuatnya lebih mudah untuk mendesain sebuah animasi. Template muncul di layar welcome dan kotak dialog New Document.
6.	Panel Properties digunakan untuk mengatur objek, frame dan stage yang terpilih.	
7.	Panel Library digunakan untuk menampung simbol seperti simbol graphic button dan movie clip yang telah dibuat.	
8.	Workspace berfungsi untuk mengatur tampilan area kerja adobe flash.	
9.	Batang Menu merupakan kumpulan perintah dalam bentuk teks.	
10.	Tabulasi Dokumen merupakan tabulasi dari lembar kerja atau stage yang sedang dikerjakan.	

Flash dilengkapi tool-tool (alat-alat) untuk membuat gambar yang akan dibuat animasinya. Animasi kemudian disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi movie. Terakhir adalah menerbitkan karya tersebut ke media yang dikehendaki. Flash menghasilkan file dengan ekstensi FLA setelah file tersebut siap dimuat ke halaman web, file disimpan dalam format SWF agar dapat dibuka tanpa menginstall, cukup menggunakan flash player yang dipasang pada browser berbasis windows, (Pramono, 2006: 25).

Tim devisi penelitian dan pengembangan Madcoms (2009: 1) menyebutkan keunggulan dan kecanggihan flash dalam membuat dan mengelola animasi 2D. Keunggulan dan kecanggihan flash, yaitu sebagai berikut.

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek lain
- b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
- c. Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah diterapkan.
- e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe, yaitu: .swf, .html, .jpg, .png, .exc, .mov.
- f. Dapat mengelola dan membuat animasi dari objek bitmap.
- g. Flash program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.
- h. Terintegrasi dengan Adobe Photoshop dan Illustrator.

Madcoms (2011: 2) menyatakan ada beberapa istilah dalam Adobe Flash CS 5 Professional. Istilah dalam Adobe Flash CS 5 Professional adalah sebagai berikut.

Properties merupakan jendela yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain.

- a. Animasi adalah suatu gerakan objek atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak.

- b. Actions Script adalah suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif.
- c. Movie Clip adalah suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
- d. Frame yaitu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
- e. Scene yaitu layar yang digunakan yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar.
- f. Time line yaitu bagian lembar kerja yang menampilkan layar dan frame.
- g. Masking adalah perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat animasi dijalankan
- h. Layer adalah sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada layer yang berbeda.
- i. Keyframe adalah suatu tool berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.

Madcoms (2011: 3-4) menjelaskan cara menjalankan program Adobe Flash CS 5 Professional, yaitu dengan cara menekan tombol start > All Programs > Adobe > Adobe Flash CS 5 Professional maka akan tampil Welcome Screen. Pada jendela Welcome Screen menyediakan empat pilihan untuk memulai Adobe Flash CS 5 Professional, yaitu.

- a. Create from Template berfungsi untuk membuka lembar kerja dengan menggunakan template yang disediakan program Adobe Flash CS 5 Professional;
- b. Open a Recent Item berfungsi untuk membuka kembali file yang telah disimpan atau file yang pernah dibuka;
- c. Create New berfungsi untuk membuat lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia;
- d. Learn digunakan untuk membuka jendela help yang berguna untuk mempelajari suatu perintah.

Adobe Flash CS 5 Professional atau lebih dikenal Flash CS 5 (Creative Suite) merupakan program unggulan dari Adobe System yang khusus digunakan khusus untuk membuat animasi gambar vektor seperti membuat movie, animasi logo, game, banner, menu interaktif sampai pengembangan aplikasi untuk mobile smartphone dan komputer tablet, (Chandra, 2011: 2).

Tampilan teks dan animasi yang sesuai merupakan salah satu bagian paling penting untuk diperhatikan, oleh sebab itu teks dan animasi memiliki fungsi untuk memperkuat informasi yang akan disampaikan. Adobe Flash CS 5 Professional memiliki keunggulan dalam tampilan teks dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa.

Madcoms (2011: 75) menjelaskan bahwa Adobe Flash CS 5 Professional mempunyai dua jenis Text Engine yaitu adalah TLF Text (Text Layout Framework Text) dan Classc Text. Untuk jenis Text Engine mempunyai tiga tipe teks, yaitu.

- a. Read Only, saat dipublish sebagai file SWF, teks tidak dapat diseleksi atau diedit;
- b. Selectable, saat dipublish sebagai file SWF, teks dapat diseleksi dan dapat disalin, tetapi tidak dapat diedit. Pengaturan tersebut merupakan default untuk teks TLF;
- c. Editable, saat dipublish sebagai file SWF, teks tersebut dapat diseleksi dan diedit.

Jenis Classic Text juga memiliki tiga tipe teks, yaitu.

- a. Static Text, adalah tipe teks yang mempunyai sifat statis tidak mengalami perubahan isi teks pada saat animasi dijalankan;
- b. Dynamic Text, adalah jenis teks yang dapat berubah secara dinamis pada saat animasi dipublish sebagai file SWF;
- c. Input Text, adalah jenis teks yang digunakan untuk proses input data yang dikaitkan dengan perintah script tertentu.

Adobe Flash CS 5 Professional memberikan kemudahan untuk memadukan antara dengan teks, grafis, suara dan tombol interaktif video yang dapat diletakan pada halaman web dengan format yang dapat dilihat orang. Video dapat diimport langsung dari stage atau library. Flash juga menyediakan perintah sendiri untuk mengimport file video melalui perintah import video.

Adobe Flash CS 5 Professional memiliki keistimewaan yang dipublikasikan adalah dapat didesain untuk keperluan presentasi pada sebuah animasi halaman web. Perintah publish akan menyimpan file Flash Player SWF dan dokumen HTML dalam jendela browser. Perintah export movie memudahkan

untuk membuat isi flash dalam aplikasi lain dan mengekspor movie langsung dalam format tunggal contohnya: movie diekspor dari file flash player, rangkaian image bitmap, frame tunggal, atau file image dengan variasi format GIF, JPEG, PNG, BMP, PICT, QuickTime dan AVI, (Madcoms, 2011: 223).

5. Sesorah

a. Pengertian Sesorah

Menurut Supriyatmoko, (2010: 3) public speaking sering sekali dipahami oleh orang awam sebagai pidato. Pidato adalah penyampaian pendapat, gagasan, atau cara informasi kepada orang lain (audience) dengan cara lisan. Pidato juga dapat diartikan sebagai the art of persuasion, yaitu sebagai seni membujuk atau mempengaruhi dengan menggunakan bahasa yang efektif. Dalam bahasa Jawa disebut sesorah. The most common vehicle of linguistic communication is the voice, and speech is thus primary a primary mode of human language, with some advantages over other modes, artinya sarana komunikasi kebahasaan yang paling umum adalah suara, dan pidato adalah modal utama dari bahasa manusia yang mempunyai beberapa keunggulan dibanding dengan model yang lainnya, (Finegan, 2004: 19).

Menurut Jatirahayu, (2010: 55) “Sesorah ing basa Indonesia diarani pidato, yaiku medharake gagasan kanthi lisan ing sangarepe wong akeh. Sesorah uga diarani medharsabda, medhar tegese ngandharake, sabda tegese omongan”. Artinya sesorah dalam bahasa indonesia disebut juga pidato, yaitu

mengemukakan gagasan dengan lisan di depan orang banyak. Seosorah juga dapat disebut medharsabda, medhar artinya menjelaskan, sabda artinya ucapan.

Berpidato merupakan seni percakapan yang didukung dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar. Ruang lingkup sesorah meliputi beberapa hal, yaitu: pembicara, tujuan pidato, isi pidato, dan tokoh berpidato. Dalam berpidato haruslah menjadi diri sendiri atau dengan istilah asing “be yourself”, (Huges, Dominic, dan Benedict, 2000: 1).

b. Tujuan Sesorah

Menurut Winarti, (2010: 1) ada beberapa tujuan sesorah, diantaranya :

- 1) memberikan informasi yaitu memberikan pengetahuan tentang sesuatu hal.
- 2) ajakan yaitu berusaha meyakinkan dan mengajak audience untuk melakukan sesuatu hal
- 3) menghibur yaitu tujuannya untuk memberikan hiburan kepada orang lain yang mendengarkan
- 4) mendidik yaitu merupakan usaha untuk meningkatkan pengetahuan orang lain kaitannya dengan pendidikan

c. Metode Sesorah

Menurut Winarti, (2010: 9) Ada beberapa metode dalam sesorah yaitu.

- 1) Metode naskah yaitu berpidato dihadapan khalayak dengan dibantu tulisan yang telah disiapkan sebelumnya.
- 2) Metode menghafal yaitu berpidato dengan menghafal tema-tema tertentu yang telah dipersiapkan dalam suatu tata urutan tertentu dan penggunaan bahan tertentu.
- 3) Metode serta merta yaitu metode yang mengandalkan kemampuan, pengalaman dan kreatifitas berfikir tanpa kesiapan yang khusus.
- 4) Metode ekstemporan yaitu metode yang menggunakan catatan untuk mengingat hal-hal yang akan disampaikan.
- 5) Metode variatif yaitu metode berpidato dengan menggabungkan metode Naskah, menghafal, dan serta merta.

d. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam sesorah

Menurut Jatirahayu, (2010: 56) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat sesorah yaitu.

- 1) Wirasa maksudnya rasa-rasa untuk merasakan bagaimana pidato
- 2) Wiraga maksudnya penampilan performance, bagaimana berpidato secara baik itu harus diperhatikan.
- 3) Wirama maksudnya yaitu irama-irama yang diperlukan saat pidato untuk memperjelas pidato terutama penekanan suara.
- 4) Wicara maksudnya yaitu saat berpidato harus menggunakan vokal yang jelas.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pidato memiliki aturan, metode dan hal-hal khusus yang perlu diperhatikan oleh orang-orang, agar dapat berpidato dengan baik dan benar. Selain itu, berdasarkan pernyataan para ahli di atas, maka ada beberapa hal yang perlu dipelajari dan dipahami agar dapat mengetahui aturan, metode, dan hal apa saja yang perlu diperhatikan ketika berpidato.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan ini menggunakan tiga penelitian relevan. Pertama penelitian skripsi yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Batik untuk siswa Sekolah Menengah Pertama” karangan Mikke Liyasari tahun 2006.

Berdasarkan penelitian Liyasari (2006) dapat diketahui bahwa pengembangan multimedia pembelajaran batik menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 4 Professional memperoleh hasil yaitu, validasi dengan ahli materi memperoleh persentase 82,692% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek tampilan memperoleh persentase 88,461% yang termasuk kategori sangat

baik. Selanjutnya dari hasil ujicoba penelitian yang dilakukan Liyasari (2006) 84,821% diperoleh dari aspek pembelajaran, aspek isi memperoleh 85,114% dan aspek pemrogramannya memperoleh persentase 85,972% dalam kategori layak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Adobe Flash dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa dengan materi pokok membatik pada kelas VII SMP yang sudah disesuaikan dengan kurikulum SMP yang masih berlaku. Berdasarkan penelitian tersebut, dalam penelitian ini dibuat pengembangan media pembelajaran sesorah untuk siswa kelas IX dengan menggunakan aplikasi software Adobe Flash CS 5 Professional. Kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi software Adobe Flash, sedangkan perbedaannya terletak pada versi software yang digunakan dan materi yang dibahas. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran dengan materi pelajaran seni rupa yaitu membatik, sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa dengan materi sesorah.

Penelitian yang kedua adalah penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash CS 3 Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII” tahun 2011 karangan Winda Sukmaningtyas. Penelitian ini mempunyai tujuan khusus yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tembang Macapat dengan menggunakan aplikasi software Adobe Flash CS 3, mendeskripsikan kualitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi software Adobe Flash CS 3.

Penelitian Sukmaningtyas (2011) relevan dengan penelitian pengembangan ini karena sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Perbedaan yang terdapat pada penelitian tersebut adalah penelitian tersebut membuat pengembangan media dengan menggunakan software Adobe Flash CS 3 dengan materi tembang Macapat untuk kelas VIII Sekolah Menengah Pertama, sedangkan pada pengembangan media ini menggunakan software Adobe Flash CS 5 Professional dengan materi sesorah untuk kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

C. Kerangka Berfikir

Minimnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Jawa, merupakan salah satu kendala dalam peningkatan mutu akademik. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada pelajaran bahasa Jawa terdapat materi sesorah. Salah satu hambatan yang dialami oleh guru adalah minimnya media pembelajaran yang mendukung dan memudahkan siswa belajar sesorah.

Media pembelajaran sesorah perlu dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan materi sesorah dalam bentuk CD (Compact Disk) pembelajaran dengan aplikasi software Adobe Flash CS 5 Professional.

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi belajar dan dilakukan uji validasi media pembelajaran kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media, serta penilaian oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari

pengguna untuk memperoleh masukan dari segi produk yang dihasilkan. Pengembangan media pembelajaran itu diharapkan dapat memperlancar proses pembelajaran sesorah. Media yang dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk) diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi sesorah melalui perantara animasi gambar, potret, video dan slide pada aplikasi Adobe Flash CS 5 Professional, sehingga siswa memperoleh gambaran yang nyata mengenai sesorah dan dapat membantu siswa untuk mengungkapkan kembali materi yang telah disampaikan.

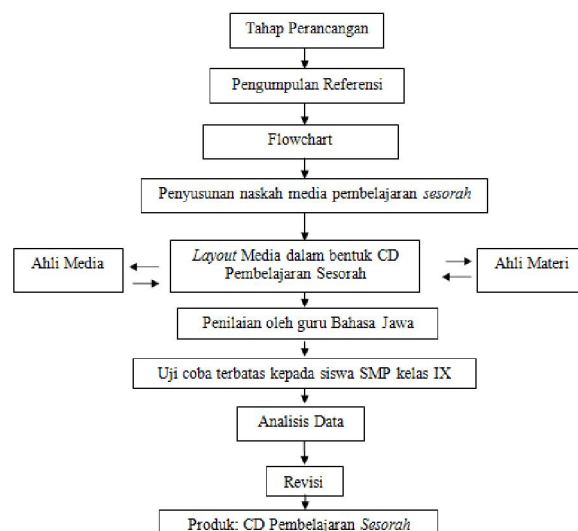
BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan istilah asing Research and Development (R & D). Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah penelitian dengan model prosedural, model yang bersifat deskriptif eksploratif. Dengan memberikan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Penelitian ini yang dimaksud adalah menghimpun data atau informasi yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk CD (Compact Disk) dengan menggunakan bantuan software aplikasi Adobe Flash. Media yang dibuat sebelumnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli Media, dan ahli materi sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa.

B. Prosedur Pengembangan Media



Gambar 1: Alur Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Padmo (2004: 418-423) bahwa prosedur pengembangan media dalam penelitian pengembangan itu melalui beberapa tahap. Tahap pengembangan media pembelajarannya adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan adalah analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Analisis kurikulum, yaitu mencoba memahami dan mengukur tingkat kompetensi yang dituntut oleh kurikulum. Berdasarkan dari analisis kurikulum dapat diketahui penjabaran Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator serta materi pembelajaran. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran sesorah di dalam kelas.

2. Tahap Perancangan

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Pada tahap perancangan, pengembang merancang materi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap perencanaan media pembelajaran, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Sebelum melakukan pengembangan media, pengembang harus mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi. Kemudian dibuat Flowchart, yaitu diagram alur pengembangan dan dituangkan

dalam naskah media, selanjutnya dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk kepingan CD (Compact Disk) dengan menggunakan software Adobe Flash.

4. Tahap Validasi dan Uji Coba

Setelah pengembang menghasilkan sebuah media dalam bentuk kepingan CD (Compact Disk) dengan menggunakan software aplikasi Adobe Flash, kemudian dilakukan validasi dengan dosen ahli materi, dan dosen ahli media. Berdasarkan hasil validasi dengan dosen ahli materi dan ahli media, kemudian dilanjutkan dengan penilaian oleh guru Bahasa Jawa dan dilakukan uji coba terbatas kepada beberapa siswa SMP.

5. Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya maka media pembelajaran dalam bentuk kepingan CD (Compact Disk) dengan menggunakan software aplikasi Adobe Flash siap untuk digunakan dalam pembelajaran.

C. Penilaian Produk

1. Desain Penilaian

Desain penilaian produk dalam penelitian pengembangan media ini menggunakan desain deskriptif. Desain deskriptif ini hanya mengungkapkan hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek untuk kemudian dianalisis dan

dilakukan revisi terhadap produk. Tahap penilaian dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut.

- a. Tahap 1, yaitu penilaian desain media oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi.
- b. Tahap 2, yaitu penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa sebagai penilaian akhir produk.

2. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif dijabarkan sebagai berikut.

a. Data kualitatif

- 1) Hasil dari angket penilaian kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), K (Kurang) dan Sangat Kurang (SK), (Sugiyono, 2011: 93).
- 2) Hasil dari angket tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu: SS (Sangat Setuju), RR (Ragu-Ragu), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju) (Sugiyono, 2011: 93). Tanggapan siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala penilaian dari tidak setuju sampai setuju, karena dalam hal tersebut siswa tidak memiliki latar belakang pengetahuan mengenai media pembelajaran, sehingga siswa dapat menilai kualitas media, dan hanya bisa memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kualitatif yang berupa nilai kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), K (Kurang) dan Sangat Kurang (SK) serta nilai kategori, yaitu SS (Sangat Setuju), RR (Ragu-Ragu), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif adalah sebagai berikut.

- 1) Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu : SB= 5, B= 4, CB= 3, K= 2, dan SK= 1 (Sugiyono, 2006: 135-136).
- 2) Data kuantitatif dari angket penilaian tanggapan siswa berupa skor penilaian, yaitu : SS= 5, S= 4, RR= 3, KS= 2, dan TS= 1 (Sugiyono, 2006: 135-136).

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penilaian Kualitas Media

a. Dosen Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi adalah dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam dua puluh indikator. Angket penilaian media oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 2: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Dosen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah butir
1.	Aspek pembelajaran	10
2.	Aspek kebenaran isi	10
Jumlah		20

1) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran terdiri dari sepuluh indikator. Penjabaran aspek pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a) Relevansi materi dengan kompetensi dasar.
- b) Petunjuk belajar include dengan program.
- c) Sistematika penyajian materi.
- d) Kesesuaian materi dan indikator.
- e) Kejelasan uraian materi.
- f) Kecukupan pemberian latihan.
- g) Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar.
- h) Kesesuaian penyajian soal tes sesuai indikator keberhasilan.
- i) Kejelasan penggunaan istilah.
- j) Kejelasan penggunaan bahasa.

2) Aspek Kebenaran Isi

Aspek kebenaran isi terdiri atas sepuluh indikator. Penjabaran aspek kebenaran isi adalah sebagai berikut.

- a) Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan.
- b) Kejelasan penyajian materi.
- c) Sistematika penyajian materi.
- d) Kesesuaian pemberian contoh dengan materi.
- e) Penggunaan bahasa mudah dipahami.
- f) Gambar yang disajikan mendukung materi.

- g) Apakah penggunaan animasi sesuai dengan materi.
- h) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar.
- i) Rumusan soal sesuai dengan indikator.
- j) Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan.

b. Dosen Ahli Media

Instrumen penilaian media adalah dalam bentuk angket yang terdiri atas dua aspek penilaian, yaitu dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Angket penilaian media oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Dosen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah butir
1	Aspek tampilan	10
2	Aspek pemrograman	10
Jumlah		20

1) Aspek Tampilan

Aspek tampilan terdiri atas sepuluh indikator. Penjabaran aspek tampilan adalah sebagai berikut.

- a) Kejelasan petunjuk penggunaan program.
- b) Keterbacaan teks atau tulisan.
- c) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna.
- d) Konsistensi penempatan button.
- e) Kualitas tampilan gambar dan video.
- f) Sajian animasi.
- g) Daya dukung musik pengiring.

- h) Tampilan layar.
- i) Kejelasan suara.
- j) Ketepatan penggunaan bahasa.

2) Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman terdiri atas sepuluh indikator. Penjabaran aspek pemrograman adalah sebagai berikut.

- a) Kejelasan navigasi.
- b) Konsistensi penggunaan tombol.
- c) Kejelasan petunjuk.
- d) Kemudahan penggunaan.
- e) Efisiensi penggunaan layer.
- f) Efisiensi teks.
- g) Respon terhadap peserta didik
- h) Kecepatan program.
- i) Kemenarikan media.
- j) Efisiensi umpan balik.

Instrumen penilaian kualitas media pembelajaran tersebut bersumber pada cerita dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2011: 175-176).

c. Guru Bahasa Jawa

Instrumen penilaian kualitas media yang digunakan adalah dalam bentuk angket yang terdiri atas dua aspek penilaian. Penjabaran kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa sebagai berikut.

Tabel 4 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru Bahasa Jawa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah butir
1	Aspek ketepatan konsep dengan kompetensi	5
2	Aspek kualitas tampilan	5
Jumlah		10

Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa terdiri atas dua aspek penilaian yang dijabarkan dalam sepuluh indikator. Angket penilaian media oleh guru bahasa Jawa dijabarkan sebagai berikut.

1) Aspek Ketepatan Konsep dengan Kompetensi

Aspek ketepatan konsep dengan kompetensi terdiri atas lima indikator. Penjabaran aspek ketepatan konsep dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum yang saat ini berlaku).

- a) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (kurikulum yang berlaku saat ini).
- b) Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran Adobe Flash CS 5 Professional.
- c) Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran.
- d) Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar.
- e) Penggunaan bahasa dan ejaan.

2) Aspek Kualitas Tampilan

Aspek kualitas tampilan terdiri atas lima indikator. Penjabaran aspek kualitas tampilan adalah sebagai berikut.

- a) Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS5 Professional.
- b) Komposisi warna.
- c) Tampilan menu.
- d) Jenis dan ukuran teks.
- e) Kualitas gambar.

2. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen tanggapan siswa dalam bentuk angket dengan kategori penilaian terdiri atas empat aspek dengan dua puluh indikator. Angket tanggapan dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 5 : Kisi-kisi Tanggapan Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah butir
1	Aspek kemudahan pemahaman	8
2	Aspek kemandirian belajar	4
3	Aspek penyajian media	4
4	Aspek pengoperasian media	4
Jumlah		20

Butir indikator tanggapan siswa sebagai berikut.

a. Aspek kemudahan pemahaman

Aspek kemudahan pemahaman terdiri atas delapan indikator. Penjabaran aspek kemudahan pemahaman adalah sebagai berikut.

- 1) Dengan media tersebut, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang sesorah.
- 2) Materi sesorah yang disajikan dalam media tersebut dapat siswa pahami dengan mudah.
- 3) Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat menyebutkan kembali kalimat yang mendukung, tujuan dan urutan-urutan sesorah di sekolah.
- 4) Setelah belajar media tersebut saya dapat menanggapi isi dari sesorah.
- 5) Setelah belajar media tersebut saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal sesorah.
- 6) Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media tersebut menuntun saya untuk memahami materi.
- 7) Latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan atau diselesaikan.
- 8) Glossarium membantu saya memahami pengertian-pengertian yang ada.

b. Aspek kemandirian Belajar

Aspek kemandirian belajar terdiri atas empat indikator. Penjabaran aspek kemandirian belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran tersebut memberi kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki.
- 2) Saya tertarik mempelajari materi sesorah dengan menggunakan media pembelajaran.

- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami.
- 4) Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan untuk belajar di rumah.

c. Aspek penyajian media

Aspek penyajian media terdiri atas empat indikator. Penjabaran aspek penyajian media adalah sebagai berikut.

- 1) Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.
- 2) Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah memahami.
- 3) Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi sesorah.
- 4) Warna background, teks, gambar dan animasi serasi sehingga saya nyaman selama belajar dengan media ini.

d. Aspek pengoperasian media

Aspek pengoperasian media terdiri atas empat indikator. Penjabaran aspek pengoperasian media adalah sebagai berikut.

- 1) Petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga saya dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dengan mudah.
- 2) Tombol yang disediakan dalam media tersebut memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

- 3) Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan dengan mudah tanpa bantuan orang lain.
- 4) Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga mudah untuk digunakan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ada beberapa macam. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini ada dua tahap, yaitu:

1. mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2011;93-94). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut.

a. Penilaian kualitas media

Sangat Kurang	(SK)	diberi skor 1
Kurang	(K)	diberi skor 2
Cukup Baik	(CB)	diberi skor 3
Baik	(B)	diberi skor 4
Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5

b. Tanggapan Siswa

Tidak Setuju	(TS)	diberi skor 1
Kurang Setuju	(KS)	diberi skor 2
Ragu-ragu	(RR)	diberi skor 3

Setuju (S) diberi skor 4

Sangat Setuju (SS) diberi skor 5

2. menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2011:95).

Tabel 6 : Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	SK
20.1% - 40%	K
40.1% - 60%	CB
60.1% - 80%	B
80.1% - 100%	SB

Tabel 7 : Kategori Penilaian Tanggapan Siswa

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	TS
20.1% - 40%	KS
40.1% - 60%	RR
60.1% - 80%	S
80.1% - 100%	SS

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh peneliti}}{\text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan

a. Tahap Analisis Pembuatan Media

Tahap analisis pembuatan media merupakan langkah awal sebelum melakukan pembuatan produk. Tahapan kegiatan yang dilakukan oleh pengembang meliputi analisis kompetensi dan mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda. Analisis kompetensi disebut juga dengan analisis kurikulum. Pengembang harus memahami kompetensi dengan cara memahami, membaca, dan mengukur tingkat kedalaman kompetensi. Tahapan ini dilakukan untuk menentukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan produk media pembelajaran.

Hasil analisis kompetensi menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Jawa berbasis KTSP untuk siswa SMP kelas IX Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Standar Kompetensi (SK) ‘memahami wacana lisan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa’ dengan Kompetensi Dasar (KD) ‘mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah’. Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolok ukur dijabarkan menjadi tiga yaitu:

- 1) dapat menyebutkan kembali hal yang perlu diperhatikan dalam sesorah,
- 2) dapat menjelaskan tujuan sesorah,
- 3) dapat menemukan urutan sesorah,

Mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda dilakukan untuk mengetahui tingkah laku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar. Pengembang harus mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sesorah. Daya kemampuan siswa untuk menyerap pelajaran, dan aspek-aspek lainnya yang mendukung tingkat kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil pembicaraan dengan guru bahasa Jawa SMP Negeri 14 Yogyakarta, ditemukan kendala pada saat pembelajaran sesorah berlangsung, ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sesorah, siswa masih belum tertarik dengan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga siswa kurang memahami materi sesorah.

Beberapa siswa ada yang tidak mengetahui hal yang perlu diperhatikan ketika sesorah dan tidak dapat menyebutkan tujuan dan urutan dalam sesorah, oleh sebab itu, guru sangat mendukung adanya pengembangan media sesorah dalam bentuk CD (Compact Disk) menggunakan aplikasi software Adobe Flash CS 5 Professional, untuk dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sesorah. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari sesorah serta menjadi alat bantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan materi sesorah di sekolah.

b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Proses melakukan analisis kompetensi dengan mencermati kurikulum dan menganalisis karakter peserta didik telah selesai, tahapan kedua yang dilakukan oleh pengembang adalah melakukan tahap perancangan. Tahap perancangan

merupakan tahapan yang dilakukan untuk merancang design atau isi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses mencermati standar kompetensi dan kompetensi dasar selesai, maka dirumuskan penyusunan materi.

Tahapan perancangan selanjutnya adalah menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Strategi yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Peran guru sangat diperlukan sebagai informan maupun pengontrol kegiatan belajar mengajar ketika menggunakan media pembelajaran sesorah. Media pembelajaran sesorah dapat digunakan oleh siswa sebagai alat belajar mandiri di rumah.

Media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai sarana pengulangan materi karena dilengkapi dengan panduan pengoperasian media. Selanjutnya pengembang menentukan alat evaluasi media. Bentuk evaluasi yang dibuat adalah soal pilihan ganda yang terdiri atas sepuluh butir soal sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Setelah mengerjakan soal, siswa akan mendapatkan nilai berdasarkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.

c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembang media pembelajaran mengumpulkan sumber pustaka yang dijadikan sumber materi sesorah. Pengumpulan referensi dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan buku-buku pelajaran sumber materi sesorah. Materi sesorah yang dijabarkan dalam media pembelajaran bersumber dari buku Sembada, Winarti (2010: 1) dan Kaloka Basa, Jatirahayu (2010: 55-57). Buku

tersebut merupakan buku pegangan guru yang dipakai dalam proses pembelajaran bahasa Jawa sesuai dengan tuntunan kurikulum untuk Kota Yogyakarta.

Materi yang telah disusun kemudian dibuat flowchart, yaitu diagram alur pengembangan media untuk mempermudah dalam merancang pemograman media. Flowchart merupakan diagram bentuk alur pengembangan yang memberikan gambaran penyajian menu media pembelajaran dari scene yang satu ke scene yang lain (flowchart dapat dilihat pada lampiran). Flowchart kemudian dijabarkan dalam naskah media pembelajaran yang berisi penjabaran materi sesorah secara lengkap serta menu yang ada pada media pembelajaran (naskah media pembelajaran sesorah dapat dilihat pada lampiran). Naskah media yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk CD (Compact Disk) dengan menggunakan aplikasi software Adobe Flash CS 5 Professional.

d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran

Tahapan validasi dan ujicoba dilakukan setelah melakukan tahapan pengembangan yang menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk CD (Compact Disk). Tahap validasi melibatkan dosen ahli materi dan dosen ahli media. Ujicoba media pembelajaran melibatkan siswa kelas IX-D SMP Negeri 14 Yogyakarta. Tahap validasi dan ujicoba berfungsi sebagai penilai dan pemberi saran terhadap pelaksanaan pengembangan media. Penilaian guru bahasa Jawa terhadap media pembelajaran berfungsi sebagai pemberi saran dan penilai dalam proses penilaian akhir media.

1) Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi dosen ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk menilai dan memberikan komentar serta saran yang baik secara lisan maupun tertulis tentang materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran. Saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dijadikan sebagai dasar untuk mengadakan perbaikan atau revisi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif yang berkualitas. Validasi dilakukan dengan cara menyerahkan media yang telah dikembangkan untuk diteliti beserta lembar validasi media pembelajaran oleh ahli materi.

Validator materi media pembelajaran sesorah ini adalah Prof. Dr. Suwarna, M.Pd. merupakan dosen di Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Program Studi Bahasa Jawa, Universitas Negeri Yogyakarta yang mengampu mata kuliah Ekspresi lisan, beliau juga praktisi Master of Ceremony serta ahli dalam berpidato Berbahasa Jawa atau sesorah. Media yang diserahkan kepada dosen ahli materi berupa layout media pembelajaran. Proses validasi dosen ahli materi dilakukan dengan mengoreksi penjabaran materi serta tata tulis teks dalam media pembelajaran. Validasi dosen ahli materi dilakukan secara berulang kali sampai media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

Validasi oleh dosen ahli materi dilakukan tiga tahap. Penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi meliputi dua puluh indikator. Terbagi dalam dua aspek yaitu aspek pembelajaran yang terdiri atas sepuluh indikator dan aspek kebenaran isi yang terdiri atas sepuluh indikator. Aspek pembelajaran meliputi

relevansi materi dengan kompetensi dasar, petunjuk belajar include dengan program, sistematika penyajian materi, kesesuaian materi dengan indikator, kejelasan uraian materi, kecukupan pemberian latihan, kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar, kesesuaian penyajian soal tes sesuai indikator keberhasilan, kejelasan penggunaan istilah, kejelasan penggunaan bahasa. Aspek kebenaran isi meliputi kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan belajar, kejelasan penyajian materi, sistematika penyajian materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa mudah dipahami, gambar yang disajikan mendukung materi, penggunaan animasi sesuai dengan materi, rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar, rumusan soal sesuai dengan indikator dan tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Tahapan validasi kualitas media oleh dosen ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

a) Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran

Tabel 8: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap Akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik	4	Baik
2	Petunjuk belajar include dengan program	3	Cukup Baik	4	Baik	4	Baik
3	Sistematika penyajian materi	3	Cukup Baik	3	Cukup baik	4	Baik

Lanjutan Tabel 8: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap Akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
4	Kesesuaian materi dengan indikator	4	Baik	4	Baik	4	Baik
5	kejelasan uraian materi	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
6	Kecukupan pemberian latihan	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
7	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar	4	Baik	3	Cukup baik	4	Baik
8	Kesesuaian penyajian soal tes sesuai indikator keberhasilan	3	Cukup baik	3	Cukup baik	4	Baik
9	Kejelasan penggunaan istilah	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
10	Kejelasan penggunaan bahasa	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
Rata-rata persentase perolehan skor penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi		Tahap I 66% (Baik)		Tahap II 74% (Baik)		Tahap Akhir 82% (Sangat Baik)	

Berdasarkan pada tabel 7, dapat diketahui penskoran kualitas materi media pembelajaran oleh dosen ahli materi. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi aspek pembelajaran adalah sebagai berikut.

(1) Relevansi materi dengan kompetensi dasar

Pada validasi pertama, kedua, dan terakhir Relevansi materi dengan kompetensi dasar dinyatakan baik oleh dosen ahli materi. Media pembelajaran telah memenuhi kriteria materi yang baik. Penilaian aspek kebenaran materi dikatakan baik, artinya bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum. Materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa, karena materi dijabarkan sesuai dengan kemampuan siswa, (dapat dilihat pada lampiran tampilan layout).



Gambar 2 : menu materi pembelajaran sesorah

(2) Petunjuk belajar include dengan program

Aspek petunjuk belajar include dengan program pada validasi pertama mendapatkan skor 3, artinya termasuk dalam kategori cukup baik. Selanjutnya dilakukan revisi setelah mendapatkan saran dari dosen ahli materi, selanjutnya validasi tahap kedua dan tahap akhir mendapatkan skor 4 termasuk dalam kategori baik.

(3) Sistematika penyajian materi

Aspek sistematika penyajian materi pada validasi pertama dan tahap dua memperoleh skor 3, artinya termasuk dalam kategori cukup baik, dosen ahli memberikan masukan kepada pengembang untuk membuat penyajian materi lebih dinamis. Dosen ahli materi juga menginginkan perubahan pada komposisi penyajian materi contoh sesorah. Setelah dilakukan perbaikan, validasi tahap akhir memperoleh skor 4 yang artinya sudah ada peningkatan yang termasuk dalam kategori baik, (materi yang digunakan untuk pembelajaran dapat dilihat pada lampiran materi).

(4) Kesesuaian materi dengan indikator

Validasi pada tahap pertama, kedua, dan tahap akhir mendapat skor 4 artinya dinyatakan baik. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan indikator. Validasi tahap akhir, media telah memenuhi kriteria kebenaran materi yang baik. Penilaian aspek kebenaran materi termasuk ke dalam kategori baik, artinya bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

(5) Kejelasan uraian materi

Validasi tahap pertama, dinyatakan cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki rantamaning sesorah, yang penjabaran sebelumnya belum tepat, yaitu langsung pambuka, pamuji, isi, pangajeng-ajeng, panutup. Materi yang seharusnya, yaitu menggunakan Purwaka Basa, Surasa Basa, dan Wasana Basa. Saran tersebut bertujuan agar materi menjadi jelas.

Tahap selanjutnya dilakukan perbaikan. Setelah melakukan perbaikan, maka dilakukan validasi media tahap kedua. Penilaian aspek kejelasan uraian materi pada tahap kedua dinyatakan baik oleh dosen ahli materi. Selanjutnya dilakukan validasi terakhir. Pada tahap validasi terakhir, aspek kejelasan uraian materi termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya siswa dapat mengetahui dengan baik uraian materi yang ada pada media pembelajaran.

(6) Kecukupan pemberian latihan

Aspek kecukupan pemberian latihan pada validasi pertama termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar memperbaiki waktu dalam pengerjaan latihan soal, sehingga waktu yang diberikan sesuai dengan soal yang diberikan. Setelah melakukan revisi maka dilakukan validasi tahap kedua. Dosen ahli materi memberikan saran agar soal yang diberikan mengacu pada indikator, sehingga validasi aspek kecukupan dalam pemberian latihan pada tahap kedua masih termasuk ke dalam kategori cukup baik.

Penilaian aspek kecukupan dalam pemberian latihan dinyatakan sangat baik oleh dosen ahli materi pada validasi tahap terakhir. Pemberian latihan dinyatakan dalam kategori baik. Penyajian materi yang sistematis dan terdapat petunjuk pengerjaan soal yang jelas, sehingga memudahkan siswa dalam berlatih mandiri di rumah.

(7) Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar

Validasi pertama pada aspek kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar termasuk dalam kategori baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar animasi pada umpan balik soal dibuat lebih menarik. Selanjutnya dilakukan revisi. Setelah dilakukan revisi pada validasi tahap pertama, validasi tahap kedua mendapatkan skor 3, artinya mendapatkan kategori cukup baik, sebab kurang sesuai dalam melakukan revisi pada aspek pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya setelah melakukan revisi maka dilakukan validasi tahap akhir. Validasi tahap akhir mendapat skor 4 yang termasuk dalam kategori baik.

(8) Kesesuaian penyajian soal tes sesuai indikator keberhasilan

Aspek kesesuaian penyajian soal tes sesuai indikator keberhasilan pada validasi pertama dan kedua dinyatakan cukup baik. Masih banyak kesalahan dalam penggunaan bahasa serta belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Pada tahap awal ini masih terdapat soal yang menggunakan pertanyaan pengecualian. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menggunakan soal yang lebih sesuai. Setelah melakukan perbaikan maka dilakukan validasi tahap akhir. Pada tahap validasi terakhir penilaian termasuk ke dalam kategori baik. Pemilihan bahasa dan penggunaan ejaan dalam penyampaian materi sesuai dengan bahasa dan ejaan yang tepat, (kisi-kisi soal dapat dilihat pada lampiran kisi-kisi soal).

(9) Kejelasan penggunaan istilah

Kejelasan penggunaan istilah pada media pembelajaran dapat dinilai dari glosarium. Tahap validasi pertama memperoleh skor 3 atau dinyatakan cukup baik, karena istilah yang terdapat pada media pembelajaran sedikit. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menambahkan glosarium. Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran dosen ahli materi, dilakukan validasi tahap kedua. Penilaian aspek kejelasan penggunaan istilah dinyatakan baik sehingga dilakukan validasi tahap terakhir. Aspek kejelasan penggunaan istilah termasuk dalam kategori baik, artinya glosarium yang disajikan dalam media dapat dengan jelas dipahami oleh pengguna media.

(10) Kejelasan penggunaan bahasa

Aspek ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan pada validasi pertama dinyatakan cukup baik. Masih banyak kesalahan dalam penggunaan bahasa. Pada tahap awal ini masih terdapat bahasa Indonesia dalam sub menu materi yaitu Bab Penting ing Sesorah. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menggunakan bahasa Jawa yaitu Bab Wigati ing Sesorah. Setelah melakukan perbaikan maka dilakukan validasi kedua. Pada tahap validasi kedua dan terakhir penilaian termasuk ke dalam kategori baik. Pemilihan bahasa dan penggunaan ejaan dalam penyampaian materi sesuai dengan bahasa dan ejaan yang tepat.

b) Penilaian keseluruhan pada aspek pembelajaran

Penilaian keseluruhan pada aspek pembelajaran oleh dosen ahli materi dilakukan dalam tiga tahap. Validasi tahap pertama rata-rata persentase skor

memperoleh 66% termasuk ke dalam kategori baik. Pada validasi tahap pertama, dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. Pada aspek kebenaran materi, komposisi contoh sesorah, kejelasan uraian materi, dan konfigurasi gambar masih terdapat banyak kekurangan. Pengembang melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli materi untuk memperbaiki media.

Validasi tahap kedua mendapatkan rata-rata persentase nilai 74%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori baik. Tahap validasi kedua terdapat saran oleh ahli materi untuk memperhatikan konfigurasi performansi agar dibuat lebih dinamis. Saran diberikan guna menghasilkan media yang lebih baik. Validasi tahap akhir dilakukan setelah media pembelajaran dibuat sesuai kriteria yang baik, sesuai dengan saran dosen ahli materi.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek memperoleh persentase 82%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan keseluruhan aspek penilaian kualitas media telah memenuhi kriteria media yang baik. Materi yang terdapat dalam media dapat diujicobakan.

c) Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli materi Aspek Kebenaran Isi

Tabel 9: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kecukupbaikan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik

Lanjutan Tabel 9: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
2	Kejelasan penyajian materi	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
3	Sistematika penyajian materi	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
6	Gambar yang disajikan mendukung materi	3	Cukup baik	3	Cukup baik	4	Baik
7	Penggunaan animasi sesuai dengan materi	2	Kurang	3	Cukup baik	5	Sangat Baik
8	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
9.	Rumusan soal sesuai dengan indikator	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
10.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	3	Cukup baik	4	Baik	4	Baik
Rata-rata persentase perolehan skor penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi aspek kebenaran isi		Tahap I 58% (Cukup Baik)		Tahap II 76% (Baik)		Tahap Akhir 94% (Sangat Baik)	

Berdasarkan pada tabel 9, dapat diketahui penskoran kualitas materi media pembelajaran oleh dosen ahli materi. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli materi aspek kebenaran isi adalah sebagai berikut.

(1) Kecukupbaikan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran

Aspek kecukupbaikan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran pada validasi pertama dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli materi. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran dosen dan validasi tahap kedua. Pada validasi tahap kedua mendapatkan skor 4 yang termasuk dalam kategori baik. Materi dibuat sesuai dengan kompetensi yang ada di kurikulum. Materi sesorah ini merupakan materi pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas IX Sekolah Menengah Pertama. Pada tahap validasi terakhir aspek kecukupbaikan bobot materi untuk pencapaian tujuan belajar termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya tujuan pembelajaran tercapai karena bobot materi yang ada pada media pembelajaran dapat dikuasai oleh siswa.

(2) Kejelasan penyajian materi

Validasi tahap pertama termasuk dalam kategori cukup baik. Karena masih terdapat revisi tata tulis dan komposisi contoh sesorah yang masih belum tepat. Setelah selesai, validasi tahap kedua dilakukan. Validasi kedua untuk aspek kejelasan penyajian materi termasuk ke dalam kategori baik. Artinya sudah ada peningkatan setelah revisi atas saran dari dosen ahli materi. Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap akhir oleh dosen ahli materi. Penilaian termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya penyajian materi dalam media jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna media.

(3) Sistematika penyajian materi

Aspek sistematika penyajian materi oleh dosen ahli materi mendapatkan nilai cukup baik. Terdapat banyak kesalahan ketik dalam penulisan materi pada sub menu materi ataupun dalam materi pangertosan sesorah. Maka, diperlukan perbaikan. Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua dari ahli materi termasuk dalam kategori baik. Artinya bahwa sudah ada perbaikan kesalahan penulisan dari yang sebelumnya. Selanjutnya dilakukan validasi tahap akhir oleh dosen ahli materi. Penilaian pada aspek sistematika penyajian materi termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya materi disajikan secara sistematis.

(4) Kesesuaian pemberian contoh dengan materi

Penilaian aspek kesesuaian pemberian contoh pada tahap validasi pertama termasuk ke dalam cukup baik. Contoh yang diberikan kurang tepat, pada penjabaran video contoh sesorah, pemberian contohnya langsung menggunakan pambuka, pamuji, isi, pangajeng-ajeng, panutup. Saran dari dosen ahli materi agar menggunakan Purwaka Basa, Surasa Basa dan Wasana Basa. Sehingga dilakukan perbaikan. Selanjutnya dilakukan penilaian validasi kedua oleh dosen ahli materi. Penilaian termasuk ke dalam kategori baik. Aspek kesesuaian pemberian contoh dengan materi dalam membantu pemahaman siswa pada validasi tahap akhir termasuk dalam kategori sangat baik. Pemberian contoh yang diberikan dalam memahami materi dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi sesorah.

(5) Penggunaan bahasa mudah dipahami

Validasi pertama oleh dosen ahli aspek penggunaan bahasa mudah dipahami termasuk ke dalam kategori cukup baik. Bahasa yang digunakan dalam media tidak konsisten. Terdapat bahasa Jawa dan bahasa Indonesia dalam penyajian media, sehingga bahasa yang digunakan tidak bisa dipahami. Dosen ahli materi memberikan saran untuk mengganti menggunakan bahasa Jawa. Maka dilakukan revisi. Validasi kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan.

Penilaian validasi kedua dan tahap akhir oleh dosen ahli materi termasuk ke dalam kategori baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk mengganti kata nggadhahi menjadi gadhah pada materi pangertosan sesorah, sehingga bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Adobe Flash CS 5 Professional ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.

(6) Gambar yang disajikan mendukung materi

Aspek gambar yang disajikan mendukung materi mendapatkan nilai cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki ilustrasi pada menu opening atau intro pembukaan agar gambar tidak terlihat pecah. Maka dilakukan perbaikan. Setelah melakukan perbaikan dilakukan validasi kedua.

Penilaian pada tahap validasi kedua termasuk ke dalam kategori cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran untuk membuat tampilan gambar dan animasi lebih dinamis. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran dari dosen ahli materi. Validasi tahap akhir mendapatkan nilai baik. Pemberian ilustrasi pada media pembelajaran bertujuan untuk menarik minat siswa mempelajari materi menyimak sesorah.

(7) Apakah penggunaan animasi sesuai dengan materi

Penilaian aspek penggunaan animasi sesuai dengan materi pada validasi pertama termasuk dalam kategori kurang. Karena konfigurasi dan animasi gambar terlihat statis dan kurang dinamis pada saat digunakan. Saran dari dosen ahli materi agar memperbaiki animasinya. Selanjutnya validasi kedua dilakukan setelah perbaikan.

Penilaian pada validasi tahap kedua termasuk dalam kategori cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar animasi gambar saat masuk sub menu tidak membosankan, dibuat lebih cerah. Selanjutnya setelah dilakukan revisi, dilakukan validasi tahap akhir. Validasi tahap akhir mendapat skor 5 yang artinya termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya penggunaan animasi pada media pembelajaran bertujuan untuk menarik minat siswa meyimak sesorah.

(8) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar

Penilaian aspek rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar mendapatkan nilai cukup baik oleh dosen ahli materi pada penilaian validasi pertama. Karena masih terdapat soal pilahan ganda yang menggunakan pengecualian dan tidak sesuai kompetensi dasar. Selanjutnya dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan proses perbaikan selanjutnya penilaian validasi tahap kedua dilakukan. Pada penilaian validasi tahap kedua termasuk dalam kategori baik. Artinya pembuatan soal sudah mengacu pada kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum. Terdapat sepuluh soal dalam media pembelajaran sesorah. Bentuk jawaban soal dalam media sesorah ini adalah pilhan ganda. Rumusan soal

yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum yaitu mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan di sekolah.

(9) Rumusan soal sesuai dengan indikator

Validasi tahap pertama mendapatkan nilai cukup baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar soal disesuaikan materi yang ada serta sesuai indikator yang tertulis. Selanjutnya dilakukan perbaikan. Setelah perbaikan selesai, dilanjutkan validasi tahap kedua. Pada penilaian validasi tahap kedua aspek rumusan soal sesuai dengan indikator ini mendapatkan nilai baik. Dosen ahli materi memberikan saran agar waktu yang dipergunakan disesuaikan agar indikator dapat tercapai. Pengembang melakukan revisi sesuai saran dosen ahli materi. Kesesuaian rumusan soal dengan indikator pada tahap validasi terakhir dikatakan sangat baik. Pemilihan soal yang terdapat dalam media sesuai dengan indikator yang dikembangkan.

(10) Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan

Aspek tingkat kesulitan soal untuk mencapai kompetensi dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli materi. Pada validasi tahap pertama dosen ahli materi memberikan saran agar tingkat kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Maka dilakukan revisi. Pada tahap validasi kedua dan terakhir termasuk dalam kategori baik. Tingkat kesulitan yang ada pada media sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan.

d) Penilaian Keseluruhan Aspek Kebenaran Isi oleh Dosen Ahli Materi

Penilaian keseluruhan pada aspek kebenaran isi oleh dosen ahli materi dilakukan dalam tiga tahap. Validasi tahap pertama rata-rata persentase skor memperoleh 58% termasuk ke dalam kategori cukup baik. Pada validasi tahap pertama, dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. Pada aspek penggunaan bahasa, penyajian gambar, dan tingkat kesulitan soal banyak kekurangan. Pengembang melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli materi untuk memperbaiki media.

Validasi tahap kedua mendapatkan rata-rata presentasi nilai 76%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori baik. Tahap validasi kedua terdapat saran oleh ahli materi untuk memperhatikan konfigurasi performansi. Saran diberikan guna menghasilkan media yang lebih baik. Validasi tahap akhir dilakukan setelah media pembelajaran dibuat sesuai kriteria yang baik, sesuai dengan saran dosen ahli materi.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek kebenaran isi memperoleh persentase 94%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan keseluruhan aspek kebenaran isi penilaian kualitas media telah memenuhi kriteria media yang baik. Materi yang terdapat dalam media dapat diujicobakan.

2) Validasi Dosen Ahli Media

Validasi dosen ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan sehingga pengembang dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dosen ahli media digunakan sebagai dasar untuk mengadakan perbaikan sehingga menghasilkan suatu media interaktif pembelajaran yang berkualitas. Validator media adalah Nurhidayati, S. Pd, M.Hum. Validator yang dipilih adalah dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran bahasa dan sastra di Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media dilakukan secara bertahap dengan menyerahkan media yang dikembangkan untuk diteliti dosen ahli media beserta lembar validasi media pembelajaran sesorah oleh dosen ahli media. Validasi dilakukan mulai dari tampilan awal hingga media berupa CD (Compact Disk) sehingga perbaikan media dapat dilakukan dengan tepat. Media yang dilaporkan kepada dosen ahli media berupa CD media pembelajaran interaktif sesorah (cara pengoperasian CD media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran).

Perbaikan pengembangan media dilakukan hingga media layak untuk diujicobakan. Penilaian pengembangan media oleh dosen ahli media meliputi dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan merupakan keseluruhan tampilan yang terdapat pada media interaktif sesorah terdiri dari sepuluh indikator, aspek pemrograman merupakan keefektifan program untuk menjalankan media interaktif sesorah yang terdiri atas sepuluh indikator, (hasil

angket penilaian kualitas media oleh dosen ahli media dapat dilihat pada lampiran).

a) Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

Tabel 10: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media	3	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
2	Keterbacaan teks dan ketepatan teks atau tulisan	4	Baik	4	Baik	4	Baik
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	5	Sangat baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
4	Konsistensi penempatan button	2	Kurang	4	Baik	5	Sangat Baik
5	Kualitas tampilan gambar dan video	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
6	Sajian gambar	5	Sangat baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
7	Daya dukung musik pengiring	4	Baik	4	Baik	4	Baik
8	Tampilan layar	4	Baik	4	Baik	5	Sangat Baik
9	Kejelasan suara	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
10	Ketepatan penggunaan bahasa	4	Baik	4	Baik	4	Baik
Rata-rata persentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh dosen ahli media		Tahap I 82 % (Sangat Baik)		Tahap II 88% (Sangat Baik)		Tahap III 94% (Sangat Baik)	

Berdasarkan pada tabel 10, dapat diketahui penilaian kualitas media pembelajaran pada aspek tampilan oleh dosen ahli media. Validasi aspek tampilan media pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap. Penjabaran kualitas media pembelajaran oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk penggunaan program

Validasi tahap pertama media pembelajaran, petunjuk penggunaan program kurang lengkap yaitu belum tepatnya icon yang menunjukkan musik untuk memudahkan pengguna, belum adanya tombol home, next, dan back yang akan digunakan dalam pengoperasian media pembelajaran. Pada validasi tahap kedua, petunjuk penggunaan program telah dilengkapi dengan gambar tombol dan icon musik, home, next, dan back. Saran dosen ahli media untuk petunjuk penggunaan program adalah tata letak tulisan diletakkan dengan rapi sehingga perlu untuk dilakukan revisi. Setelah melakukan revisi, dosen ahli media melakukan penilaian tahap akhir. Kejelasan petunjuk penggunaan program termasuk ke dalam kategori sangat baik. Indikator kejelasan penggunaan program dikatakan baik, artinya penempatan dan konsistensi button sudah tepat serta pemilihan bahasa yang digunakan adalah bahasa komunikatif sehingga pengguna media pembelajaran dapat menggunakan media dengan baik.

(2) Keterbacaan teks atau tulisan

Pada tahap validasi pertama, performansi teks sudah baik. Jenis dan ukuran huruf sudah sesuai sehingga bisa dibaca dengan baik. Tidak terdapat banyak kesalahan pada pengetikan teks sehingga hanya dilakukan sedikit revisi. Setelah

dilakukan revisi, maka dilakukan validasi tahap kedua. Pada validasi tahap kedua dosen ahli media memberikan saran. Saran tersebut yaitu penggunaan teks atau bahasa lebih komunikatif. Validasi tahap akhir, komentar dari dosen ahli media adalah pada soal gladhen nomor 1 penulisan soal belum tepat, sehingga harus dilakukan revisi. Penilaian aspek keterbacaan teks atau tulisan termasuk dalam kategori baik, artinya ketepatan dalam ukuran dan jenis teks, dan ketepatan penggunaan bahasa sehingga tulisan dapat dibaca dengan jelas.

(3) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Validasi tahap awal pada aspek ketepatan pemilihan komposisi warna belum sesuai. Warna background dan tulisan sangat monoton sehingga mempengaruhi teks atau materi yang ada pada media tersebut, sehingga dilakukan revisi. Validasi tahap kedua dan validasi terakhir ketepatan pemilihan dan komposisi warna termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek ketepatan dan komposisi warna termasuk ke dalam kategori sangat baik. Penggunaan dan komposisi warna sudah tepat sesuai dengan sasaran pengguna media yaitu siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

(4) Konsistensi penempatan tombol (button)

Indikator konsistensi penempatan tombol pada validasi tahap pertama belum tepat. Penempatan tombol wiwit dan medal terbalik, layout kedua menu utama susunannya terbalik antara gladhen dengan materi. Tombol home, next, dan back belum konsisten, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Setelah penempatan tombol sudah diperbaiki, maka validasi tahap kedua dilakukan. Dosen ahli media

memberikan saran agar memberikan animasi pada setiap button pada menu utama. Validasi tahap akhir dilakukan setelah pengembang memperbaiki media sesuai saran dosen ahli media. Indikator penempatan tombol pada validasi tahap akhir termasuk ke dalam kategori sangat baik, artinya penempatan button dalam media pembelajaran sudah konsisten dan dapat memudahkan pengguna media pembelajaran Adobe Flash.

(5) Kualitas tampilan gambar dan video

Kualitas tampilan gambar dan video termasuk kategori sangat baik pada seluruh tahap validasi. Hal ini disebabkan media yang dihasilkan sudah dilengkapi dengan gambar yang mendukung dan video yang kualitas tampilan gambar serta suaranya bagus. Pada tahap validasi pertama, dosen ahli media memberikan saran untuk menambahkan gambar buku atau yang lainnya pada video tuladha sesorah untuk menyembunyikan teks yang tadinya ditampilkan, agar sesuai dengan aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar menyimak.

Validasi tahap kedua, dosen ahli media memberikan saran agar video yang dijadikan contoh jangan muncul sebelum di-klik. Setelah dilakukan percobaan untuk memperbaiki ternyata script pada Adobe Flash CS 5 Professional belum mendukung, sehingga tidak ada perubahan seperti sebelumnya.

Validasi tahap akhir dilakukan setelah pengembang melakukan perbaikan. Indikator kualitas tampilan gambar termasuk dalam kategori sangat baik. penilaian aspek kualitas tampilan gambar dan video dalam tuladha sesorah dikatakan sangat baik. Video yang terdapat dalam tuladha pada media

pembelajaran Adobe Flash tersebut dapat membantu siswa memahami materi dalam menyimak sesorah dan menarik minat siswa dalam belajar.

(6) Sajian animasi gambar

Validasi tahap pertama, kedua dan tahap akhir untuk indikator sajian animasi gambar termasuk dalam kategori sangat baik. hal ini disebabkan karena media yang dihasilkan sudah dilengkapi dengan sajian gambar yang menarik dan sesuai dengan materi. Pada tahap validasi pertama dosen ahli media tidak memberikan saran, karena sajian gambarnya sudah sesuai harapan dari dosen ahli materi. Selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua. Dosen memberikan komentar bahwa gambar yang disajikan sudah sesuai dan bagus. Selanjutnya validasi tahap akhir dilakukan, indikator sajian animasi gambar dikatakan sangat baik, artinya sajian animasi gambar menambah daya ketertarikan siswa untuk belajar.

(7) Daya dukung musik pengiring

Tahap validasi pertama indikator daya dukung musik pengiring dinyatakan baik. Dosen ahli media menyarankan untuk memberikan tombol icon musik atau tulisan yang sesuai, dan yang tidak membingungkan pengguna media flash, sehingga harus dilakukan revisi. Validasi kedua dilakukan setelah pengembang melakukan revisi. Pada validasi kedua indikator daya dukung musik pengiring masih dinyatakan dalam kategori baik. Pada validasi tahap akhir, penilaian aspek daya dukung musik pengiring dinyatakan baik, artinya daya dukung musik pengiring mendukung siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

(8) Tampilan Layar

Tampilan layar termasuk ke dalam kategori baik pada tahap validasi pertama dan kedua. Tampilan layar pada validasi tahap pertama belum adanya tombol home, back, dan next yang konsisten, validasi tahap kedua, dilakukan perbaikan dan termasuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya validasi tahap akhir Penilaian aspek tampilan layar termasuk dalam kategori sangat baik, artinya tampilan layar yang menarik dan efisien dapat mendukung penggunaan media pembelajaran.

(9) Kejelasan suara

Penilaian kejelasan suara untuk semua tahap validasi dinyatakan dalam kategori sangat baik oleh dosen ahli media. Suara musik iringan maupun suara pada saat diputarkan video sesorah dapat didengarkan dengan jelas. Musik iringan dapat dimatikan dengan cara meng-klik tombol icon mute yang ada di sebelah kanan atas, jika menginginkan untuk tidak menggunakan musik iringan. Ketika masuk pada sub menu tuladha sesorah otomatis musik iringan akan mati karena tujuannya agar pengguna dapat dengan jelas menyimak video tuladha sesorah.

(10) Ketepatan Penggunaan Bahasa

Indikator penggunaan bahasa pada tahap validasi pertama termasuk dalam kategori baik. Dosen ahli media memeberikan saran untuk memperbaiki bahasa dalam panduan penggunaan media, materi, dan panduan evaluasi. Tahap kedua validasi termasuk dalam kategori baik. Dosen ahli media tidak memberikan saran lagi pada validasi tahap kedua. Validasi tahap terakhir dilakukan setelah

mengadakan perbaikan. Validasi terakhir termasuk ke dalam kategori baik, artinya bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan baik oleh pengguna media.

b) Keseluruhan penilaian pada aspek tampilan

Penilaian pada semua aspek tampilan oleh dosen ahli media dilakukan dalam tiga tahap. Validasi tahap pertama rata-rata persentase skor memperoleh 82% termasuk ke dalam kategori Sangat baik. pada validasi tahap pertama, dosen ahli media menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. Pada aspek sajian animasi, ketepatan pemilihan warna, penempatan button, daya dukung musik pengiring, dan penggunaan bahasa masih terdapat banyak kekurangan. Pengembang melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli media untuk memperbaiki media.

Validasi tahap kedua mendapatkan rata-rata persentase nilai 88%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori Sangat baik. Tahap validasi kedua terdapat saran oleh ahli media untuk menggunakan animasi yang sesuai serta penggunaan bahasa yang lebih sederhana sehingga didapatkan bahasa yang komunikatif. Saran diberikan guna menghasilkan media yang lebih baik. Validasi tahap akhir dilakukan setelah media pembelajaran dibuat sesuai kriteria yang baik, sesuai dengan saran dosen ahli media.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek memperoleh persentase 94%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli media menyatakan bahwa media layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan keseluruhan aspek penilaian kualitas media telah

memenuhi kriteria media yang baik. Materi yang terdapat dalam media dapat diujicobakan, serta tampilan media yang disajikan menambah daya ketertarikan siswa untuk belajar sesorah dengan menggunakan media dalam bentuk CD Pembelajaran dengan aplikasi Adobe Flash CS5 Professional.

c) Hasil Validasi Kualitas media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

Tabel 11: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Indikator	Tahap I		Tahap II		Tahap Akhir	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kejelasan navigasi	3	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
2	Konsistensi penggunaan tombol	3	Baik	4	Baik	5	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk	4	Baik	4	Baik	5	Sangat Baik
4	Kemudahan penggunaan media	3	Baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
5	Efisiensi penggunaan layer	3	Baik	4	Baik	4	Baik
6	Efisiensi teks	4	Baik	4	Baik	5	Sangat Baik
7	Respon terhadap peserta didik	4	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
8	Kecepatan program	4	Cukup baik	4	Baik	5	Sangat Baik
9	Kemenarikan media	4	Cukup baik	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
10	Efisiensi umpan balik	5	Sangat baik	5	Sangat baik	5	Sangat Baik
Rata-rata persentase perolehan skor penilaian kualitas media pada aspek tampilan oleh dosen ahli media		Tahap I 74 % (Baik)		Tahap II 88 % (Sangat Baik)		Tahap Akhir 98 % (Sangat Baik)	

Berdasarkan tabel 11, hasil validasi kualitas media oleh ahli media pada aspek pemrograman, maka dapat diketahui nilai kualitas media pembelajaran pada aspek pemrograman oleh ahli media. Validasi dilakukan dalam tiga tahap. Penjabaran penilaian kualitas media pembelajaran oleh ahli media adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan navigasi.

Validasi tahap pertama oleh dosen ahli media, navigasi pada media dinyatakan cukup baik. Navigasi yang diberikan pada media belum memudahkan pengguna media untuk menggunakan media pembelajaran sesorah. Dosen ahli media memberikan saran agar menambahkan tombol home, next dan tombol back di pada materi untuk memudahkan pengguna media.

Setelah melakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap kedua. Pada validasi ini persentase penilaian kejelasan navigasi termasuk ke dalam kategori baik. Validasi tahap terakhir penilaian kejelasan navigasi termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini berarti bahwa penggunaan navigasi yang tepat dalam media pembelajaran sesorah sangat baik, sehingga memudahkan pengguna media.

(2) Konsistensi penggunaan tombol

Indikator konsistensi penggunaan tombol pada validasi pertama termasuk ke dalam kategori cukup baik. Pada tahap validasi pertama, dosen ahli media memberikan saran untuk memperbaiki tombol, karena ada tombol pada materi yang berfungsi ganda sehingga dapat membingungkan pengguna media. Jika

sudah digunakan untuk next, maka tombol tersebut tidak boleh digunakan untuk yang lain. Maka dilakukan perbaikan.

Validasi tahap kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran dari dosen ahli media. Penilaian aspek konsistensi penggunaan tombol termasuk kategori baik, artinya penggunaan tombol mengarahkan pada layer yang dituju, dan sudah konsisten.

Validasi tahap akhir penilaian konsistensi penggunaan tombol termasuk ke dalam kategori sangat baik. Artinya konsistensi penggunaan tombol yang tepat dalam media pembelajaran tersebut sangat baik, sehingga memudahkan pengguna media.

(3) Kejelasan petunjuk

Indikator kejelasan petunjuk tahap pertama, dan validasi tahap kedua oleh dosen ahli media dinyatakan baik. Dosen ahli media memberikan saran untuk melengkapi gambar petunjuk tombol home, next, dan back pada penggunaan media pembelajaran. Pada petunjuk penggunaan musik pengiring diberi icon atau tulisan. Tujuan dari saran tersebut adalah untuk memberikan kejelasan pada petunjuk penggunaan media, sehingga media tersebut dapat digunakan dengan baik oleh pengguna media. Selanjutnya dilakukan perbaikan, dan validasi tahap akhir. Pada validasi tahap akhir, penilaian aspek kejelasan petunjuk termasuk kategori sangat baik, artinya kejelasan petunjuk dapat memudahkan pengguna media untuk menggunakan media pembelajaran.

(4) Kemudahan penggunaan media

Kemudahan penggunaan media dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli media pada validasi tahap pertama. Petunjuk penggunaan media belum lengkap, sehingga indikator kemudahan media masih kurang sempurna. Dosen ahli media menyarankan untuk memperjelas petunjuk penggunaan media pembelajaran serta memberikan kelengkapan tombol pada setiap layout. Validasi tahap kedua dilakukan setelah melakukan perbaikan media sesuai dengan saran dosen ahli media dan mendapat skor 4 atau termasuk dalam kategori baik. Validasi tahap kedua, dosen ahli media memberikan saran agar setiap button pada menu diberi animasi atau tanda yang dapat menarik pengguna media flash.

Validasi tahap akhir dilakukan setelah pengembang melakukan perbaikan. Validasi tahap akhir pada indikator kemudahan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Penilaian aspek kemudahan pengguna dikatakan sangat baik, artinya dalam media pembelajaran sesorah terdapat petunjuk penggunaan sehingga siswa dapat belajar secara mandiri, media tersebut juga dapat digunakan oleh semua spesifikasi komputer sehingga siswa dapat mengulangi materi di rumah.

(5) Efisiensi penggunaan layer

Validasi indikator efisiensi penggunaan layer pada tahap pertama dan kedua dinyatakan cukup baik oleh dosen ahli media. Tidak ada tambahan atau perubahan layer pada media pembelajaran sesorah. Tahap validasi terakhir mendapatkan kategori baik. Penilaian efisiensi penggunaan layer dikatakan sangat baik artinya penggunaan layer pada media pembelajaran sesorah sudah efisien.

(6) Efisiensi teks

Efisiensi teks pada validasi pertama dinyatakan baik oleh dosen ahli media. Pada tahap validasi pertama, dosen ahli media memberikan saran untuk memberikan kejelasan kompetensi yang dipelajari, yaitu menambahkan “menyimak” pada sub menu kompetensi. Pada glosarium seharusnya diurutkan secara alfabetis dan menambahkan beberapa kata yang belum dimasukkan. Selanjutnya dilakukan perbaikan. Validasi penilaian tahap kedua termasuk dalam kategori sangat baik, karena revisi yang dilakukan sesuai harapan dosen ahli materi. Validasi akhir dilakukan setelah pengembang melakukan perbaikan tahap kedua. Pada validasi akhir indikator efisiensi teks termasuk ke dalam kategori sangat baik. Validasi indikator efisiensi teks dikatakan sangat baik, artinya dalam pengaturan teks sudah efisien.

(7) Respon terhadap peserta didik

Indikator respon terhadap peserta didik pada validasi pertama termasuk ke dalam kategori baik. Banyak kesalahan ketik dan penempatan gambar yang belum baik, sehingga daya ketertarikan dan respon siswa terhadap media masih sangat kurang. Validasi kedua termasuk dalam kategori baik. Pada validasi tahap kedua media sudah direvisi, baik warna teks, background, serta animasinya. Pada validasi tahap akhir indikator terhadap respon peserta didik termasuk dalam kategori baik. Artinya, media pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana aktif dalam pembelajaran. Media dapat digunakan secara klasikal, maupun mandiri di rumah.

(8) Kecepatan program

Indikator kecepatan program pada validasi pertama termasuk ke dalam kategori baik. Media interaktif yang dikembangkan termasuk memiliki tingkat kecepatan program yang baik, intro yang ditampilkan sudah sesuai serta tidak terlalu lama. Selanjutnya pada validasi tahap kedua, indikator kecepatan program termasuk ke dalam kategori baik. Validasi tahap akhir, indikator kecepatan program termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran interaktif sesorah mempunyai kecepatan program yang sangat baik.

(9) Kemenarikan media

Validasi tahap pertama indikator kemenarikan dinyatakan baik oleh dosen ahli media. Menu media belum lengkap sehingga kemenarikan belum terlihat. Warna teks yang kurang variatif juga berpengaruh pada tingkat ketertarikan pengguna media flash. Pada tahap validasi kedua, penilaian termasuk ke dalam kategori sangat baik, namun dosen ahli media memberikan saran agar media perlu ditata sesuai dengan baik dan menggunakan bahasa dibuat lebih sederhana agar komunikatif. Setelah melakukan perbaikan, maka dilakukan validasi tahap akhir. Dalam validasi tahap akhir indikator kemenarikan media termasuk dalam kategori sangat baik, artinya media mempunyai kemenarikan yang baik untuk membantu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi sesorah.

(10) Efisiensi umpan balik

Indikator efisiensi umpan balik media pada validasi pertama dan kedua termasuk ke dalam kategori sangat baik. Penggunaan animasi gambar yang sesuai

dengan materi pada setiap menjawab pertanyaan pada gladden, sehingga memberikan umpan balik kepada siswa bahwa jawaban yang dipilih sudah benar atau salah. Pada validasi tahap akhir indikator efisiensi umpan balik termasuk dalam kategori sangat baik, artinya media pembelajaran sesorah ini memiliki umpan balik yang sangat baik, kepada pengguna media pada saat latihan soal.

d) Keseluruhan penilaian pada aspek pemrograman

Penilaian pada semua aspek pemrograman oleh dosen ahli media dilakukan dalam tiga tahap. Validasi tahap pertama rata-rata persentase skor memperoleh 74% termasuk ke dalam kategori baik. Pada validasi tahap pertama, dosen ahli media menyatakan bahwa media layak ujicoba sesuai saran. Validasi tahap kedua mendapatkan rata-rata persentase nilai 88%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi kedua terdapat saran oleh dosen ahli media untuk menggunakan bahasa yang lebih sederhana sehingga didapatkan bahasa yang komunikatif dan mengubah teks lebih bervariasi dari jenis dan warnanya. Saran diberikan guna menghasilkan media yang lebih baik. Validasi tahap akhir dilakukan setelah media pembelajaran dibuat sesuai kriteria yang baik, sesuai dengan saran dosen ahli media.

Validasi tahap akhir pada keseluruhan aspek pemrograman memperoleh persentase 98%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik. Tahap validasi terakhir ini dosen ahli media menyatakan bahwa media layak untuk ujicoba tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan materi sesorah yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik.

3) Validasi Kualitas Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa

Validasi kualitas media oleh guru bahasa Jawa dilakukan setelah validasi dosen ahli materi dan dosen ahli media dilakukan dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kualitas media baik dari segi tampilan serta ketepatan konsep dengan kompetensi. Validasi kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa dilakukan oleh Bapak Drs.Sugiharjo, M. Pd.

Bapak Drs.Sugiharjo, M. Pd. adalah guru yang sudah senior serta aktif menjadi ketua MGMP Bahasa Jawa SMP Kota Yogyakarta. Bapak Drs.Sugiharjo, M. Pd. mendapatkan tugas sebagai Wakil Kepala Sekolah Urusan Kurikulum serta mengampu pelajaran bahasa Jawa kelas IX di SMP Negeri 14 Yogyakarta. Validasi media dapat dilakukan ketika proses ujicoba media oleh siswa sedang berlangsung. Guru dapat melihat secara langsung penggunaan media seseorang dalam proses pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa meliputi dua aspek yaitu aspek ketepatan konsep dengan kompetensi dan aspek kualitas tampilan, (Hasil angket penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa dapat dilihat pada lampiran).

a) Aspek ketepatan konsep dan kompetensi

Tabel 12: Penilaian aspek ketepatan konsep dan kompetensi oleh guru bahasa Jawa

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)	5	Sangat baik

Tabel 12: Penilaian Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi oleh Guru Bahasa Jawa

No.	Indikator	Skor	Kategori
2	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 5 Professional	5	Sangat baik
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran	3	Cukup baik
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
5	Penggunaan bahasa dan ejaan.	3	Cukup baik
Rata-rata persentase perolehan skor pada aspek ketepatan konsep dan kompetensi adalah 84%, termasuk dalam kategori Sangat baik.			

Berdasarkan pada tabel 12, dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek ketepatan konsep dengan kompetensi oleh guru bahasa Jawa. Penjabaran penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

- (1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP termasuk dalam kategori Sangat baik. Penilaian aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar memperoleh kategori Sangat baik. Artinya materi sesorah merupakan materi untuk siswa kelas IX yang terdapat dalam kurikulum sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). ‘Standar Kompetensi (SK) memahami wacana lisan non sastra dalam kerangka budaya Jawa’ dengan Kompetensi Dasar (KD) ‘mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah’, (Dinas Pendidikan dan Olahraga, 2010: 10).

(2) Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 5 Professional

Aspek kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 5 Professional termasuk dalam kategori Sangat baik. Urutan materi yang disajikan di media pembelajaran sesuai dengan sistematika logis penyampaian materi dan pemberian contoh memperkuat pemahaman siswa.

(3) Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran

Indikator kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran termasuk ke dalam kategori cukup baik. Pemberian evaluasi membantu siswa dalam mengukur tingkat pemahaman materi sesorah. Panduan petunjuk penggunaan soal dapat menjadi acuan siswa untuk belajar mengerjakan soal sendiri secara mandiri.

(4) Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar

Indikator kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini karena adanya kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum yang berlaku. Pengembang sebelum melakukan pengembangan media mencermati kurikulum terlebih dahulu. Kegiatan ini merupakan salah satu proses atau tahapan dalam pengembangan media.

(5) Penggunaan bahasa dan ejaan

Indikator penggunaan bahasa dan ejaan termasuk ke dalam kategori cukup baik. Penilaian aspek penggunaan bahasa dan ejaan dikatakan cukup artinya penjabaran materi sesorah menggunakan bahasa dan ejaan yang cukup benar, sedangkan soal gladhen masih menggunakan bahasa campuran ngoko dan krama. Maka disarankan oleh guru bahasa Jawa harus konsisten, jika ngoko, ngoko saja jika krama, krama saja dalam penulisan soal.

b) Aspek kualitas tampilan

Tabel 13: Aspek Kualitas Tampilan oleh Guru Bahasa Jawa

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 5 Professional	4	Baik
2	Komposisi warna	4	Baik
3	Tampilan menu	4	Baik
4	Jenis dan ukuran teks	4	Baik
5	Kualitas gambar.	4	Baik
Rata-rata persentase perolehan skor pada aspek kualitas tampilan adalah 80% termasuk ke dalam kategori baik.			

Berdasarkan pada tabel 13, dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek kualitas tampilan oleh guru bahasa Jawa. Penjabaran penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 5 Professional

Indikator kejelasan petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 5 Professional termasuk dalam kategori baik. Petunjuk

penggunaan media dan petunjuk mengerjakan soal memudahkan pengguna media untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

(2) Komposisi warna

Indikator dalam pemilihan komposisi warna termasuk ke dalam kategori baik. Penilaian aspek komposisi warna termasuk ke dalam kategori baik, artinya pemilihan warna tampilan background yang baik membuat media pembelajaran menjadi menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakannya.

(3) Tampilan menu

Indikator tampilan menu termasuk ke dalam kategori baik. Penilaian aspek tampilan menu dalam penggunaan media memperoleh kategori baik, artinya tampilan menu digunakan untuk mengetahui menu-menu yang ada pada media dan memudahkan siswa dalam melihat penjabaran materi.

(4) Jenis dan ukuran teks

Indikator jenis dan ukuran teks termasuk ke dalam kategori baik. Pemilihan bentuk dan ukuran teks sudah baik. Setiap tulisan yang ada pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas oleh pengguna media. Baik secara mandiri maupun klasikal dengan menggunakan LCD (Liquid Crystal Display).

(5) Kualitas gambar

Indikator kualitas gambar termasuk dalam kategori baik. Penilaian kualitas gambar termasuk dalam kategori baik artinya gambar yang terdapat pada media pembelajaran tersebut membantu siswa untuk memahami materi.

c) Keseluruhan penilaian media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa

Hasil penilaian media oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata persentase 84%. Hasil produk media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berarti media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang baik. Guru bahasa Jawa memberikan saran untuk perbaikan media agar menjadi baik. Saran tersebut adalah sebagai berikut.

- (1) Kalimat dalam tayangan sebaiknya yang efektif dan efisien
- (2) Ragam bahasa perlu diperbaiki, misalnya jika dalam pembahasan ngoko ya upayakan konsisten.
- (3) Sudah baik

4) Ujicoba Kepada Siswa Kelas IX-D SMP N 14 Yogyakarta

Ujicoba kepada siswa kelas IX-D dilakukan setelah media divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi hingga media layak untuk diujicobakan. Setelah validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media maka dilanjutkan penilaian oleh guru bahasa Jawa dan penilaian tanggapan siswa kelas IX-D. Ujicoba kepada siswa dilakukan kepada siswa kelas IX-D SMP Negeri 14 Yogyakarta. Jumlah siswa 32 anak dengan rincian 18 orang laki-laki dan 14 orang

perempuan. Tahap ujicoba produk dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Pengembang melakukan ujicoba dengan berperan sebagai guru didampingi oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa kelas IX-D yaitu Bapak Drs. Sugiharjo, M. Pd. Tahap ujicoba dimulai dengan pengenalan dan pengkondisian siswa untuk dapat menggunakan media pembelajaran interaktif sesorah. Pengembang mendampingi dalam proses ujicoba dengan mencontohkan cara penggunaan media menggunakan alat bantu berupa LCD (Liquid Crystal Display).

Jumlah komputer yang dimiliki oleh SMP Negeri 14 Yogyakarta terdapat 26 buah unit komputer yang berada di laboratorium komputer yang sekaligus digunakan sebagai laboratorium bahasa. Komputer yang tersedia tidak semua dapat digunakan, serta jumlah komputer adalah 26 unit, tidak sebanding dengan jumlah siswa, sehingga menjadikan kendala. Selanjutnya siswa dikondisikan untuk duduk dan menggunakan komputer sesuai jumlah yang ada. Kendalanya adalah siswa belum dapat memakai komputer sendiri-sendiri, karena komputer di laboratorium bahasa SMP Negeri 14 Yogyakarta baru terdapat 26 unit komputer, sedangkan jumlah siswa perkelas rata-rata 30 anak. Maka dikondisikan untuk sebagian anak menggunakan 1 unit komputer untuk 2 orang siswa. Setelah siswa terkondisikan dengan komputer masing-masing, maka kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran sesorah dimulai.

Siswa didampingi pengembang untuk memulai menggunakan media pembelajaran sesorah. Ujicoba dimulai dengan menghidupkan komputer, kemudian membuka program media pembelajaran sesorah yang sebelumnya

sudah diinstall pada setiap komputer, dan diletakkan pada desktop. Setelah program media terbuka, kemudian siswa masuk ke menu utama. Di dalam menu utama terdapat pilihan beberapa menu. Diawali dengan membuka panduan penggunaan media pembelajaran, kemudian secara urut membuka menu materi sesorah.

Materi yang terdapat pada media sesorah meliputi pangertosan sesorah, ancasipun sesorah, bab wigati ing sesorah, rantamaning sesorah dan Tuladha sesorah terdapat tiga contoh sesuai urutannya yang terangkum dalam Purwaka basa, Surasa basa, Wasana Basa. Selanjutnya pengembang membuka tuladha sesorah, pengembang mengarahkan siswa untuk menyimak video yang muncul pada media flash dengan menggunakan headset yang sudah disediakan, agar dapat fokus dalam menyimak videonya. Kata-kata yang digunakan dalam video tuladha sesorah dapat juga dimunculkan sewaktu-waktu untuk membantu dalam menyimak yaitu terdapat button teks sesorah di bawah video. Setelah menyimak materi dan contoh sesorah, selanjutnya siswa melanjutkan ke menu gladhen yaitu menu yang berisi evaluasi berkaitan dengan materi sesorah.

Terdapat sepuluh butir soal pilihan ganda dengan cara menjawab dengan menggunakan kursor untuk memilih salah satu jawaban a, b, c atau d pada tombol soal yang disediakan. Menu gladhen ini dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan soal. Setelah mengerjakan semua soal, secara otomatis siswa dapat mengetahui jumlah nilai yang diperoleh, sekaligus kunci jawabannya setelah siswa pengguna media flash mengerjakan soal. Jika siswa kurang puas dengan hasil nilai evaluasi yang didapat atau siswa ingin mencoba mengerjakan soal kembali, klik tombol

dipunambali “diulangi”. Setelah semua selesai, maka soal evaluasi dibahas secara bersama-sama. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Setelah proses ujicoba selesai, siswa diminta untuk memberikan tanggapan media dengan mengisi angket yang telah disediakan oleh pengembang. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran sesorah menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 5 Professional terdiri dari empat aspek. Aspek-aspek tersebut yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian siswa, aspek panyajian media, dan aspek pengoperasian media. Penjabaran tanggapan siswa dalam penggunaan media pembelajaran sesorah adalah sebagai berikut.

a) Aspek kemudahan pemahaman

Tabel 14: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Nama	Skor untuk indikator ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Agung Tri Wibowo	5	5	4	4	4	4	5	4
2	Adinda Nora Krisna F	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Armas Dinik Ayu A	4	3	4	4	4	5	5	4
4	Ayom Denis Pratama	4	4	4	4	4	5	4	4
5	Cikal Panuntun Nagari	4	4	4	4	4	4	4	5
6	Della Esperaza Andena P	4	5	4	4	5	5	5	4
7	Dewi Ema Salasabila	4	4	4	4	4	5	4	3
8	Eleazar Richard Emanuele	5	5	4	4	4	4	4	4
9	Elisabeth Intan Permatasari	5	4	4	4	5	4	4	4
10	Faradika Alfian Renada	4	4	4	4	4	4	4	4
11	Fathoni Setiaji	5	5	5	5	4	4	4	5
12	Fredy Krisnawan	4	4	4	4	4	4	4	5
13	Galih Tabah Hari Laksono	5	4	4	4	4	5	5	5
14	Gilang Ramadhan	4	4	4	4	4	4	4	4

Tabel 14: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Nama	Skor untuk indikator ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
15	Harist Fathur Rahman	4	4	4	4	4	4	4	4
16	Maryanto Arif Cahyono	4	4	5	4	4	5	4	4
17	Muhammad Faris Radityo	5	5	4	4	4	4	4	4
18	Muhammad Fauzan S	5	5	4	4	4	4	5	4
19	Muhammad Iyank N	5	4	4	4	4	5	5	5
20	Nanda Junita Aidia T	5	4	4	4	4	5	5	4
21	Nandana Pratiaksa	4	4	4	4	4	5	4	5
22	Nur Ardiyansyah	5	5	5	4	5	4	4	4
23	Rafi Aji Nugraha	5	5	4	5	4	5	5	4
24	Rofiq Nawan Kurniawan	4	4	4	4	4	4	4	4
25	Shinintya Nur filailly	5	4	4	4	4	4	4	4
26	Shyelvia Shela Aziz	5	4	4	4	4	4	4	4
27	Tamia Aisyah Larasati	4	4	2	4	4	4	4	4
28	Tias Retnowati	4	4	4	4	4	4	4	4
29	Tirta Edo Wibowo	5	3	4	4	4	4	4	4
30	Tyasha Ardha Prastica	4	4	4	4	4	4	4	4
31	Widhatasya Meutia S	4	3	4	4	4	4	4	4
32	Yulita Devi Larasati	5	4	4	4	4	5	4	4
JUMLAH		143	133	129	130	131	139	136	133
Rata-rata persentase skor aspek kemudahan pemahaman adalah 84% termasuk dalam kategori sangat setuju.									

Aspek kemudahan pemahaman memperoleh rata-rata persentase skor 84%, termasuk dalam kategori sangat setuju, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami materi sesorah. Menu glosarium dapat membantu siswa untuk mengetahui kata-kata sukar yang ada pada penjelasan materi.

a) Aspek Kemandirian Belajar

Tabel 15: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar

No	Nama	Skor untuk indikator ke			
		1	2	3	4
1	Agung Tri Wibowo	5	5	5	4
2	Adinda Nora Krisna F	4	4	4	4
3	Armas Dinik Ayu A	5	5	5	4
4	Ayom Denis Pratama	4	4	4	4
5	Cikal Panuntun Nagari	4	4	4	4
6	Della Esperaza Andena P	5	5	5	5
7	Dewi Ema Salasabila	5	4	4	4
8	Eleazar Richard Emanuele	4	4	3	5
9	Elisabeth Intan Permatasari	4	4	4	4
10	Faradika Alfian Renada	4	4	4	3
11	Fathoni Setiaji	4	4	4	4
12	Fredy Krisnawan	4	4	4	3
13	Galih Tabah Hari Laksono	4	4	4	5
14	Gilang Ramadhan	4	4	4	4
15	Harist Fathur Rahman	4	4	4	4
16	Maryanto Arif Cahyono	4	4	4	5
17	Muhammad Faris Radityo	4	4	5	4
18	Muhammad Fauzan S	4	5	4	3
19	Muhammad Iyank N	4	4	4	4
20	Nanda Junita Aidia T	4	4	5	5
21	Nandana Pratiaksa	4	4	4	4
22	Nur Ardiyansyah	4	4	3	4
23	Rafi Aji Nugraha	4	4	3	5
24	Rofiq Nawan Kurniawan	4	4	4	3
25	Shinintya Nur filailly	4	4	4	3
26	Shyelveia Shela Aziz	4	4	4	4
27	Tamia Aisyah Larasati	3	4	4	4
28	Tias Retnowati	4	4	4	4
29	Tirta Edo Wibowo	5	5	4	5
30	Tyasha Ardha Prastica	4	4	4	4
31	Widhatasya Meutia S	4	4	4	4
32	Yulita Devi Larasati	4	5	5	4
JUMLAH		132	134	131	130
Rata-rata persentase skor aspek kemandirian belajar adalah 82% termasuk ke dalam kategori sangat setuju.					

Berdasarkan tabel 15, aspek kemandirian belajar memperoleh rata-rata persentase sebesar 82%, penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat setuju, artinya dengan menggunakan media tersebut siswa dapat mengukur kemampuan pemahaman materi sesorah sesuai dengan kemampuan mereka. Siswa dapat mengulangi pemahaman materi di rumah, karena media pembelajaran tersebut dilengkapi dengan panduan pengoperasian media.

b) Aspek Panyajian Media

Tabel 16: Hasil Angket Tanggapan Siswa Aspek Penyajian Media

No	Nama	Skor untuk indikator ke			
		1	2	3	4
1	Agung Tri Wibowo	5	4	5	5
2	Adinda Nora Krisna F	4	4	4	4
3	Armas Dinik Ayu A	4	5	4	2
4	Ayom Denis Pratama	5	3	5	5
5	Cikal Panuntun Nagari	4	3	4	4
6	Della Esperaza Andena P	5	5	5	5
7	Dewi Ema Salasabila	5	5	5	5
8	Eleazar Richard Emanuele	5	4	5	4
9	Elisabeth Intan Permatasari	5	4	5	5
10	Faradika Alfian Renada	4	4	4	4
11	Fathoni Setiaji	4	4	4	4
12	Fredy Krisnawan	4	4	4	4
13	Galih Tabah Hari Laksono	5	5	4	5
14	Gilang Ramadhan	4	4	4	4
15	Harist Fathur Rahman	5	5	5	5
16	Maryanto Arif Cahyono	4	4	5	5
17	Muhammad Faris Radityo	5	4	5	4
18	Muhammad Fauzan S	5	4	4	5
19	Muhammad Iyank N	5	5	4	5
20	Nanda Junita Aidia T	5	5	4	4
21	Nandana Pratiaksa	5	4	5	4
22	Nur Ardiyansyah	5	4	4	4
23	Rafi Aji Nugraha	5	5	5	5
24	Rofiq Nawan Kurniawan	4	4	4	5

Lanjutan Tabel 16: Hasil Angket Tanggapan Siswa Aspek Penyajian Media

No	Nama	Skor untuk indikator ke			
		1	2	3	4
25	Shinintya Nur filailly	5	4	5	5
26	Shyelvia Shela Aziz	4	4	5	5
27	Tamia Aisyah Larasati	4	3	4	4
28	Tias Retnowati	4	4	4	4
29	Tirta Edo Wibowo	4	4	3	4
30	Tyasha Ardha Prastica	3	4	4	3
31	Widhatasya Meutia S	4	4	4	5
32	Yulita Devi Larasati	4	4	4	5
JUMLAH		143	133	140	141
Rata-rata presentase skor aspek penyajian media adalah 87% termasuk ke dalam kategori sangat setuju.					

Berdasarkan tabel 16, aspek penyajian media memperoleh skor rata-rata 87% termasuk dalam kategori sangat setuju. Secara umum siswa sangat setuju penyajian media dapat menarik siswa sebagai alat untuk mempelajari materi sesorah. Hal tersebut terlihat dari tampilan menu utama yang menarik, tulisan yang dapat dibaca dengan jelas, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, warna teks dan background yang serasi, gambar dan animasi yang membantu memahami materi, dan daya dukung musik yang baik. Semua aspek tersebut sangat mendukung kenyamanan siswa untuk menggunakan media pembelajaran interaktif sesorah.

c) Aspek Pengoperasian Media

Tabel 17: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian Media

No	Nama	Skor untuk indikator ke			
		1	2	3	4
1	Agung Tri Wibowo	5	5	4	4

Lanjutan Tabel 17: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian Media

No	Nama	Skor untuk indikator ke			
		1	2	3	4
2	Adinda Nora Krisna F	4	4	4	4
3	Armas Dinik Ayu A	4	5	4	5
4	Ayom Denis Pratama	4	5	4	5
5	Cikal Panuntun Nagari	4	4	4	3
6	Della Esperaza Andena P	5	5	5	5
7	Dewi Ema Salasabila	5	5	5	5
8	Eleazar Richard Emanuele	5	4	5	3
9	Elisabeth Intan Permatasari	4	4	4	3
10	Faradika Alfian Renada	4	4	4	4
11	Fathoni Setiaji	4	4	4	4
12	Fredy Krisnawan	4	4	4	4
13	Galih Tabah Hari Laksono	5	4	3	4
14	Gilang Ramadhan	4	4	4	4
15	Harist Fathur Rahman	4	5	4	4
16	Maryanto Arif Cahyono	5	5	5	5
17	Muhammad Faris Radityo	5	5	5	3
18	Muhammad Fauzan S	4	4	5	3
19	Muhammad Iyank N	5	4	5	4
20	Nanda Junita Aidia T	4	5	5	4
21	Nandana Pratiaksa	4	4	4	5
22	Nur Ardiyansyah	4	4	4	5
23	Rafi Aji Nugraha	5	4	5	5
24	Rofiq Nawan Kurniawan	4	4	4	4
25	Shinintya Nur filailly	4	4	4	4
26	Shyelvia Shela Aziz	4	5	5	4
27	Tamia Aisyah Larasati	4	4	4	3
28	Tias Retnowati	5	5	5	5
29	Tirta Edo Wibowo	5	4	3	4
30	Tyasha Ardha Prastica	4	4	4	4
31	Widhatasya Meutia S	4	4	4	4
32	Yulita Devi Larasati	4	4	5	4
JUMLAH		139	139	138	131
Rata-rata persentase skor aspek pengoperasian media adalah 85 % termasuk ke dalam kategori sangat setuju.					

Berdasarkan hasil tanggapan siswa, aspek pengoperasian media memperoleh rata-rata 85%, dengan kategori sangat setuju. Hal tersebut didukung dengan adanya petunjuk penggunaan media sehingga dengan mudah siswa dapat menggunakan media secara mandiri. Media tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.

d) Keseluruhan Penilaian Tanggapan Siswa pada Semua Aspek.

Keempat aspek media pembelajaran tersebut dalam tanggapan siswa memperoleh persentase sebanyak 84%. Dalam persentase tersebut media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, kemandirian belajar, penyajian media dan pengoperasian media. Selain memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran siswa juga memberikan komentar tentang media pembelajaran. Komentar-komentar yang diberikan antara lain sebagai berikut.

- (1) Kalau bisa dilakukan lagi media untuk pembelajarannya,
- (2) Media yang digunakan lucu, jadi tertarik menggunakan,
- (3) Belajar menggunakan ini saja, karena saya mudah mengerti
- (4) Medianya apik banget mas, nyenengke, (medianya bagus mas, menyenangkan)
- (5) Medianya menyenangkan dan mudah dimengerti, animasinya lucu-lucu, cara pembelajarannya lebih mudah dimengerti karna menggunakan komputer.

2. Data Hasil Evaluasi Siswa

Data evaluasi siswa didapat dari nilai evaluasi yang terdapat pada menu evaluasi media interaktif pembelajaran sesorah. Hal ini digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi sesorah. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal isian singkat. Siswa akan langsung mengetahui hasil dari soal yang dikerjakan. Pada hasil penilaian gladhen terdapat juga kunci jawaban, yang bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah, namun jika masih belum dapat memahami materi sesorah dapat ditanyakan langsung pada saat pembelajaran di kelas.

Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran bahasa Jawa SMP Negeri 14 Yogyakarta adalah 75. Sesuai dengan ketentuan pihak sekolah SMP Negeri 14 Yogyakarta, siswa dinyatakan berhasil dalam menguasai materi jika mampu mencapai KKM sebesar 75%. Berikut ini daftar nilai evaluasi siswa.

Tabel 18: Daftar Nilai Evaluasi Siswa

No	Nama	Nilai
1	Agung Tri Wibowo	90
2	Adinda Nora Krisna F	80
3	Armas Dinik Ayu A	80
4	Ayom Denis Pratama	90
5	Cikal Panuntun Nagari	80
6	Della Esperaza Andena P	80
7	Dewi Ema Salasabila	80
8	Eleazar Richard Emanuele	60
9	Elisabeth Intan Permatasari	70
10	Faradika Alfian Renada	80
11	Fathoni Setiaji	70
12	Fredy Krisnawan	70
13	Galih Tabah Hari Laksono	70

Lanjutan Tabel 18: Daftar Nilai Evaluasi Siswa

No	Nama	Nilai
14	Gilang Ramadhan	60
15	Harist Fathur Rahman	60
16	Maryanto Arif Cahyono	70
17	Muhammad Faris Radityo	90
18	Muhammad Fauzan S	90
19	Muhammad Iyank N	90
20	Nanda Junita Aidia T	80
21	Nandana Pratiaksa	80
22	Nur Ardiyansyah	90
23	Rafi Aji Nugraha	90
24	Rofiq Nawan Kurniawan	80
25	Shinintya Nur filailly	90
26	Shyelvia Shela Aziz	90
27	Tamia Aisyah Larasati	80
28	Tias Retnowati	80
29	Tirta Edo Wibowo	70
30	Tyasha Ardha Prastica	100
31	Widhatasya Meutia S	90
32	Yulita Devi Larasati	100
JUMLAH		2580

Tabel 19: Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal Evaluasi pada Media Pembelajaran

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
$\geq 75\%$	23	86%
$< 75\%$	9	14%

Dari hasil evaluasi tersebut, dapat diketahui bahwa 86% siswa dapat mencapai KKM yang ditetapkan, yaitu 75% dengan rata-rata nilai 85,4 dan 14% tidak dapat mencapai KKM dengan rata-rata 66,5. Berdasarkan perolehan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi sesorah yang disajikan dengan media pembelajaran interaktif termasuk ke dalam kategori sangat baik. Soal evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi

yang ada pada media pembelajaran. Berdasarkan persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi sebesar 86% dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan sudah efektif untuk menambah motivasi siswa, meningkatkan peran aktif dalam belajar.

3. Tampilan Akhir Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi dan dosen ahli media maka diperoleh hasil tampilan akhir media pembelajaran. Tampilan akhir media pembelajaran diperoleh dengan melakukan beberapa kali revisi sesuai saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Saran tersebut berfungsi untuk memperbaiki media. Saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media berupa saran lisan dan saran tertulis. Berikut ini beberapa saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media.

a. Revisi Pertama

Tabel 20: Revisi Pertama Media Pembelajaran

Saran Dosen Ahli Materi	Saran Dosen Ahli Media
Konfigurasi gambar ditambah	Urutan button diperbaiki pada menu utama
Waktu dalam mengerjakan soal evaluasi dipersingkat dari 1 menit menjadi 20 detik	Beri konsistensi tombol
Respon jawaban soal dibenahi	Lengkapi tombol next dan back dan home pada setiap layer
Komposisi pidato dibenahi	Lengkapi layer dengan fasilitas button menu utama
	Tambahkan icon sound pada panduan
	Susunan glosarium diurutkan secara alfabetis.

b. Revisi Kedua

Tabel 21: Revisi Kedua Media Pembelajaran

Saran Dosen Ahli Materi	Saran Dosen Ahli Media
Performance dan animasi dibuat lebih dinamis.	Teks sesorah dibuat button sebagai bantuan jika diperlukan.
Kalimat dalam pangertosan sesorah ditambah kalimat “dipunwastani”.	Perbaiki warna teks yang cenderung gelap
Tombol “bab wigati menawa sessorah” diganti “bab wigati ing sesorah”.	Bagian tulisan dan pada setiap tombol diberi animasi
	Tombol dan tulisan sebagai button diberi tanda animasi
	Video kalau bisa berputar setelah tombol ditekan.

c. Revisi Ketiga

Tabel 22: Revisi Ketiga Media Pembelajaran

Saran Dosen Ahli Materi	Saran Dosen Ahli Media
Musik pada setiap menu diganti, agar tidak membosankan.	Soal gladhen nomor 1 diperbaiki.
Font tampilan awal dibuat lebih besar.	

Sesuai dengan saran dosen ahli materi dan dosen ahli media maka dilakukan revisi sehingga diperoleh media pembelajaran yang baik. Proses revisi dilakukan secara bertahap hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan. Naskah media pembelajaran beserta tampilan akhir media pembelajaran (dapat dilihat di lampiran).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini berdasarkan pada hasil prosedur pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis pembuatan media merupakan langkah awal sebelum melakukan pembuatan produk. Tahapan kegiatan yang dilakukan oleh pengembang meliputi analisis kompetensi dan mencermati

kemampuan peserta didik yang berbeda. Hasil analisis kompetensi menunjukkan Standar Kompetensi (SK) menyimak ‘memahami wacana lisan non-sastra dalam kerangka budaya Jawa’ dengan Kompetensi Dasar (KD) ‘mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah’. Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolok ukur dijabarkan menjadi tiga yaitu: 1. dapat menyebutkan kembali hal yang perlu diperhatikan dalam sesorah, 2. dapat menjelaskan tujuan sesorah, 3. dapat menemukan urutan sesorah. Mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda dilakukan untuk mengetahui tingkah laku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar. Setelah melakukan analisis kompetensi dengan mencermati kurikulum dan menganalisis karakter peserta didik, tahapan kedua yang dilakukan oleh pengembang adalah melakukan tahap perancangan. Tahapan perancangan selanjutnya adalah menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Strategi yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Bentuk evaluasi yang dibuat adalah soal pilihan ganda yang terdiri dari sepuluh butir soal sesuai dengan indikator yang akan dicapai dengan waktu yang ditentukan pada tiap butir soal. Pengembang media pembelajaran mengumpulkan sumber pustaka yang dijadikan sumber materi sesorah. Materi yang telah disusun kemudian dibuat flowchart yaitu diagram alur pengembangan media untuk mempermudah dalam merancang pemrograman media. Naskah media yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif

dalam bentuk CD (Compact Disk) dengan menggunakan software Adobe Flash CS 5 Professional. Tahapan validasi dan ujicoba dilakukan setelah melakukan tahapan pengembangan yang menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk CD (Compact Disk).

Media pembelajaran interaktif sesorah dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash. Aplikasi Adobe Flash merupakan program yang digunakan untuk membuat animasi flash, game, tutorial, dan media interaktif pembelajaran. Media pembelajaran sesorah mempunyai spesifikasi berupa CD (Compact Disk). CD tersebut berisikan materi sesorah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran klasikal, terbimbing di kelas, maupun pembelajan mandiri di rumah. Media pembelajaran sesorah merupakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa komputer. Alat bantu yang digunakan untuk menayangkan media berupa Compact Disc-Read Only Memory (CD-ROM) untuk pembelajaran mandiri dan Liquid Crystal Display (LCD) untuk pembelajaran klasikal.

Spesifikasi dalam perangkat lunak menggunakan Adobe Flash merupakan software yang dilengkapi dengan fasilitas flash. Flash mempunyai kemampuan untuk menggabungkan beberapa media (multimedia) seperti gambar, suara, animasi, dan video. Spesifikasi program yang baik maka dihasilkan suatu media pembelajaran interaktif sesorah dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash untuk siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama. Strategi yang digunakan adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran.

Program dirancang sedemikian rupa sehingga komputer mampu berperan sebagai tutor yang siap melayani setiap interaksi yang dilakukan. Kelengkapan tombol yang memudahkan siswa untuk memahami penjabaran materi yang mampu menyajikan media interaktif pembelajaran dengan materi sesorah. Program program ini didesain dengan menggunakan kaidah desain pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan program ini merupakan langkah yang lebih efisien. Guru dapat menggunakan sisa waktu untuk kegiatan lain, misalnya pengayaan maupun perbaikan. Jadi, ketika siswa sedang belajar menggunakan program ini diharapkan dapat mencapai tiga komponen penting, yaitu pemahaman materi, dapat mengungkapkan kembali materi sesorah yang telah disimak, dan ketrampilan menggunakan teknologi (komputer dan program aplikasinya).

1. Hasil Akhir Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran meliputi validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru bahasa Jawa. Media pembelajaran interaktif sesorah telah dikembangkan dan diujicobakan kepada siswa kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta untuk ujicoba kelayakan produk. Tahapan penilaian media meliputi validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan dari siswa kelas IX. Hasil validasi akhir oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan siswa kelas IX-D SMP Negeri 14 Yogyakarta dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 23: Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran

No.	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Rata-rata Persentase Penilaian	Kategori	Rata-rata Hasil Validasi Tahap Akhir	Kategori
1.	Dosen ahli materi	75 %	Baik	88%	Sangat Baik
2.	Dosen ahli media	87,3 %	Sangat Baik	96%	Sangat Baik
3.	Guru bahasa Jawa	82 %	Sangat Baik	82%	Sangat Baik
4.	Tanggapan siswa kelas IX-D	84,5 %	Sangat Baik	84,5%	Sangat Baik
Jumlah rata-rata Persentase Penilaian		82,2 %	Sangat Baik		
Jumlah Persentase Rata-rata Hasil Validasi Tahap Akhir				87,62 %	Sangat Baik

Validasi oleh dosen ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran yang dilakukan dari materi awal hingga materi layak untuk diujicobakan. Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari dua aspek penilaian dengan masing-masing sepuluh indikator. Aspek pembelajaran yang terdiri dari sepuluh indikator dan aspek kebenaran isi yang terdiri dari sepuluh indikator.

Secara keseluruhan penilaian dosen ahli materi terhadap media pembelajaran mendapatkan rata-rata persentase sebesar 75%, termasuk dalam kategori baik. Hal itu berarti materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tersebut sudah sesuai dengan kompetensi, adanya contoh yang dapat membantu siswa untuk memahami materi, penggunaan bahasa yang sederhana

sehingga dimengerti oleh siswa, dan adanya petunjuk penggunaan media serta petunjuk pengerjaan soal evaluasi.

Validasi dosen ahli media dilakukan secara bertahap dari pembuatan tampilan awal media hingga menjadi tampilan media yang layak untuk diujicobakan. Validasi dosen ahli media terhadap kualitas media terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan terdiri dari sepuluh indikator dan aspek pemrograman terdiri dari sepuluh indikator. Indikator pada aspek tampilan meliputi kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi penempatan tombol, kualitas tampilan gambar, sajian animasi, daya dukung musik pengiring, tampilan layar, kejelasan suara, dan ketepatan penggunaan bahasa. Indikator pada aspek pemrograman meliputi kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan media, efisiensi penggunaan layer, efisiensi teks, respon terhadap peserta didik, kecepatan program, dan kemenarikan media.

Penilaian terhadap kedua aspek tersebut mendapatkan nilai persentase rata-rata 87,3%, termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berarti media yang dikembangkan memiliki kualitas media yang baik dilihat dari kemudahan dalam penggunaan media, baik dari segi penggunaan tombol navigasi, kecepatan program, kemenarikan media dalam meningkatkan minat siswa, maupun daya dukung pembelajaran di kelas.

Penilaian kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek ketepatan konsep dengan kompetensi yang terdiri

atas lima indikator, dan aspek kualitas tampilan yang terdiri dari lima indikator. Rata-rata tampilan terhadap kedua aspek tersebut memperoleh persentase sebesar 82% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berarti media yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria yang baik. Ketepatan konsep dan kompetensi yang sesuai dengan kurikulum, urutan materi yang sistematis, evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, serta kemenarikan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil tanggapan siswa secara keseluruhan terhadap penggunaan media pembelajaran sesorah dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, dan aspek pengoperasian media. Penilaian memperoleh persentase rata-rata 84,5% termasuk dalam kategori sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran sesorah dengan aplikasi software Adobe Flash.

Penilaian keseluruhan aspek dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa memperoleh persentase nilai sebesar 82,2% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan tanggapan siswa kelas IX-D SMP Negeri 14 Yogyakarta yang mendapat persentase nilai 84,5% untuk kualitas media, maka media pembelajaran sesorah yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria kualitas media yang baik dalam pembelajaran sesorah. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Padmo (2004: 423) bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi yang dituntut oleh kurikulum.

2. Revisi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan siswa kelas IX-D SMP N 14 Yogyakarta terhadap produk media pembelajaran sesorah diperoleh saran. Saran tersebut digunakan sebagai perbaikan untuk menghasilkan media pembelajaran sesorah yang lebih baik. Saran yang digunakan sebagai perbaikan adalah sebagai berikut.

a. Dosen Ahli Materi

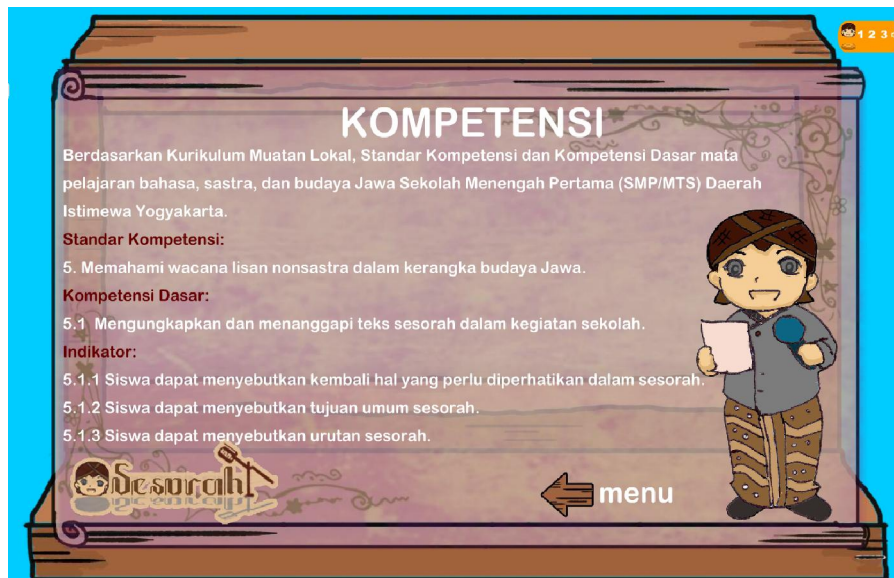
Dosen ahli materi memberikan saran-saran yang bertujuan untuk memperbaiki media sehingga media pembelajaran interaktif sesorah menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang lebih baik. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

1. Tampilan Kompetensi

Saran yang diberikan oleh dosen ahli materi adalah merubah tampilan pada layer kompetensi, agar lebih cerah dan menarik. Saran oleh dosen ahli materi untuk merubah agar konfigurasi gambar dan font tidak hanya monoton.

a. Tampilan sebelum direvisi

Pada tampilan awal sebelum direvisi, konfigurasi gambar dan warna masih begitu monoton. Menurut dosen ahli materi konfigurasi gambar dan pemilihan warna sebaiknya dibuat untuk lebih bervariasi, agar pengguna media tidak bosan.



Gambar 3: layer kompetensi sebelum direvisi

b. Tampilan revisi

Sesuai saran dari dosen ahli materi, warna tampilan pada tampilan kompetensi diganti warna ungu yang terang, sehingga terlihat jelas dan warna lebih bervariasi.



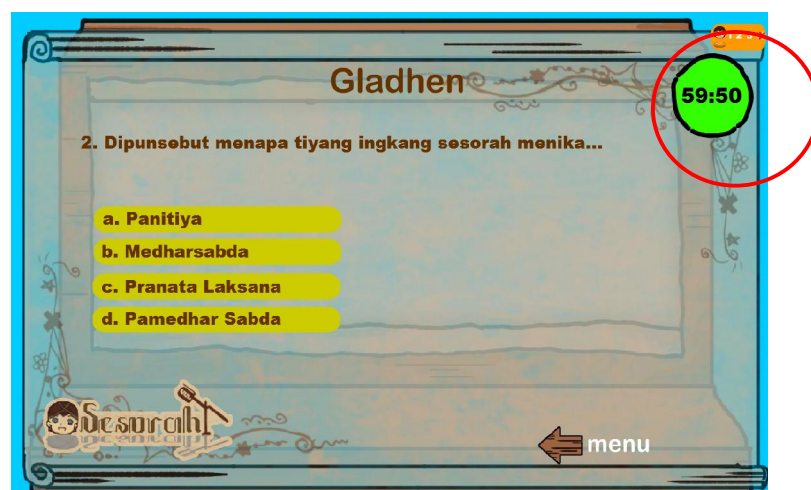
Gambar 4: layer kompetensi sesudah direvisi

2. Perubahan waktu pengerjaan soal

Pengembang memberikan alokasi waktu 60 detik pada setiap soal, sehingga menurut dosen ahli materi dianggap terlalu lama. Dosen ahli materi pun menyarankan untuk diganti menjadi 20 detik setiap soal, agar sesuai dengan bobot soal.

a. Tampilan sebelum direvisi

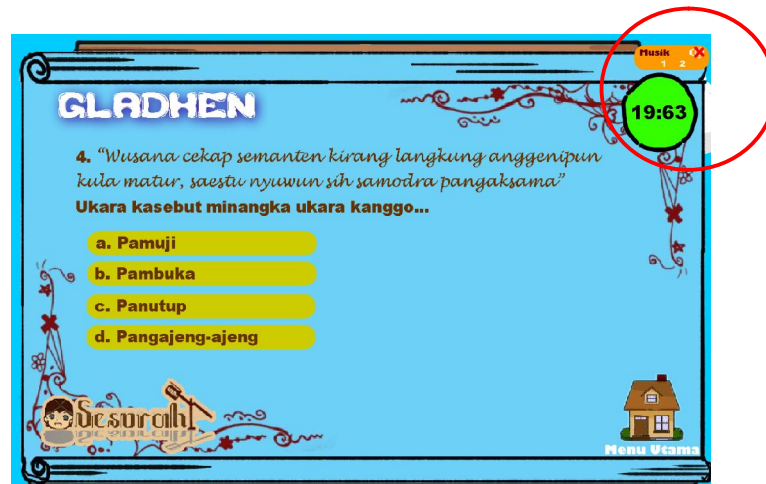
Pada tampilan awal sebelum direvisi, pemberian alokasi waktu terlalu lama, yaitu 60 detik pada setiap soal. Sehingga pengguna media tidak ada tantangan untuk mengerjakan soal yang disediakan oleh pengembang karena waktu yang diberikan tidak sesuai dengan soal yang diberikan.



Gambar 5: layer waktu soal gladhen sebelum direvisi

b. Tampilan revisi

Sesuai saran dari dosen ahli materi, waktu pada tiap soal diberi alokasi waktu yaitu menjadi 20 detik. Sehingga pengguna media dapat berpacu dengan waktu pada saat mengerjakan soal



Gambar 6: layer waktu soal gladhen sesudah direvisi

3. Respon jawaban soal

Pengembang media memberikan respon jawaban setelah menjawab. Respon yang diberikan berupa gambar dan keterangan jawaban yang telah dipilih. Jawaban yang dipilih adalah jawaban yang benar ataukah jawaban yang salah. Pada respon jawaban pada tampilan awal terdapat button yang seharusnya tidak ada, yaitu “balik”. Dosen ahli materi memberikan saran untuk menghilangkannya.

a. Tampilan sebelum direvisi

Pada tampilan awal respon jawaban soal salah. Kesalahannya adalah diberikannya button untuk kembali ke soal sebelumnya. Maka diperlukan perbaikan sesuai saran dosen ahli materi.



Gambar 7: respon jawaban soal sebelum direvisi

b. Tampilan revisi

Setelah dilakukan perbaikan, pada respon jawaban soal tidak terdapat button “ballik”. Pengguna media tidak bisa mengerjakan soal yang salah pada soal sebelumnya sehingga akan diketahui hasil pekerjaannya pada sekali latihan soal sampai selesai.



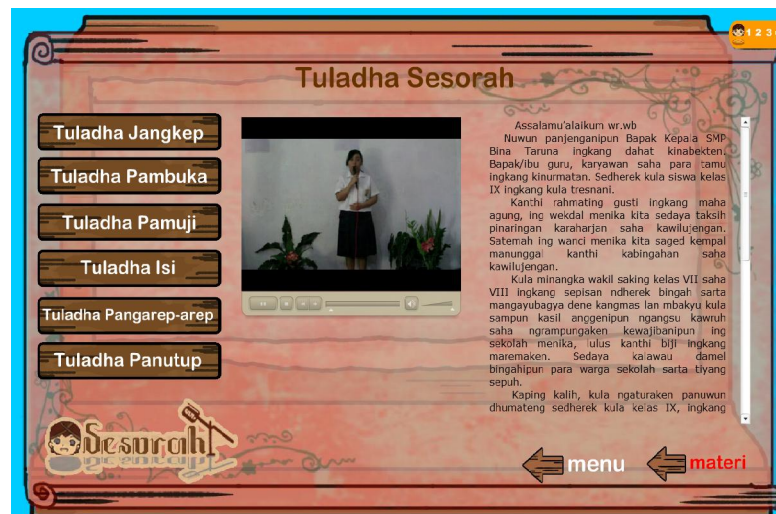
Gambar 8: respon jawaban soal sesudah direvisi

4. Materi komposisi tuladha sesorah

Komposisi pada tuladha sesorah adalah perubahan susunan atau urutan contoh video sesorah.

a. Tampilan sebelum direvisi

Susunan pada contoh sesorah komposisi yang disampaikan menurut dosen ahli materi masih salah. Dosen ahli materi memberikan masukan yaitu untuk menggantinya. Komposisi sesorah yang benar adalah Purwaka basa, Surasa basa, dan Wasana basa.



Gambar 9: menu tuladha sesorah sebelum direvisi

b. Tampilan setelah direvisi

Sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi kaitannya dengan komposisi pidato. Selanjutnya dilakukan revisi, dan mengganti contoh pambuka, pamuji, isi, pangarep-arep, dan panutup diganti dengan purwaka basa, surasa basa dan wasana basa.



Gambar 10: menu tuladha sesorah sesudah direvisi

b. Dosen Ahli Media

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media diperoleh saran-saran yang digunakan untuk perbaikan media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Memberikan simbol atau icon penanda musik

Pada tampilan awal, simbol musik pada media pembelajaran sesorah, hanya menggunakan animasi gambar orang sesorah. Hal tersebut menyebabkan pengguna akan kebingungan ketika menginginkan untuk mematikan music iringan “background” yang ada pada media ini. Karena tidak menunjukan simbol ilustrasi musik.

a. Tampilan sebelum direvisi

Tampilan awal pada icon musik pada media interaktif pembelajaran sesorah menggunakan animasi gambar orang sesorah. Gambar yang digunakan belum sesuai jika menjadi simbol penanda musik.



Gambar 11: tampilan awal icon musik sebelum direvisi

b. Tampilan sesudah direvisi

Setelah dilakukan perbaikan, tombol penanda musik diganti dengan tulisan “musik”. Tujuannya adalah untuk memudahkan pengguna media pembelajaran sesorah jika menginginkan musik untuk dimatikan.



Gambar 12: tampilan icon musik sesudah direvisi

2. Menyajikan menu secara urut.

Pada tampilan awal, sajian menu mulai dari menu utama, panduan, kompetensi, gladhen, materi, glosarium, profil, daftar pustaka tata letaknya salah. Maka saran dari dosen ahli media agar mengubah susunannya. Sehingga pengguna media bisa menggunakan media secara runtut.

a. Tampilan sebelum direvisi

Pada layout masuk menu utama, posisi penempatan button salah. Hal ini menyebabkan pengguna media menjadi bingung, antara gladhen dengan materi terbalik. Seharusnya membuka menu materi dahulu untuk bisa menjawab soal gladhen yang ada pada media pembelajaran sesorah.



Gambar 13: kesalahan letak button sebelum direvisi

b. Tampilan sesudah direvisi

Setelah direvisi, penempatan button sudah disusun sesuai dari saran dosen ahli materi yaitu menu utama, panduan, kompetensi, materi, gladhen, glosarium, daftar pustaka, profil. Sehingga pengguna media tidak kebingungan

dalam menggunakan media. Sehingga jika pengguna mencoba latihan soal pada menu gladhen, sudah membaca materi pada sub menu yang ada sebelumnya.



Gambar 14: letak button setelah direvisi

3. Menambahkan button teks sesorah pada tuladha sesorah

Penambahan button teks sesorah pada media pembelajaran tujuannya adalah menyesuaikan bahwa kompetensi yang akan disampaikan adalah menyimak, sehingga pada media pembelajaran ini yang muncul adalah suara dan video pada tuladha sesorah, baru jika siswa mengalami kesulitan menyimak dapat membuka teks sesorah dengan menekan button “teks sesorah”. Sehingga unsur penambahan button teks sesorah pada media pembelajaran sesorah ini sangat penting.

a. Tampilan sebelum direvisi

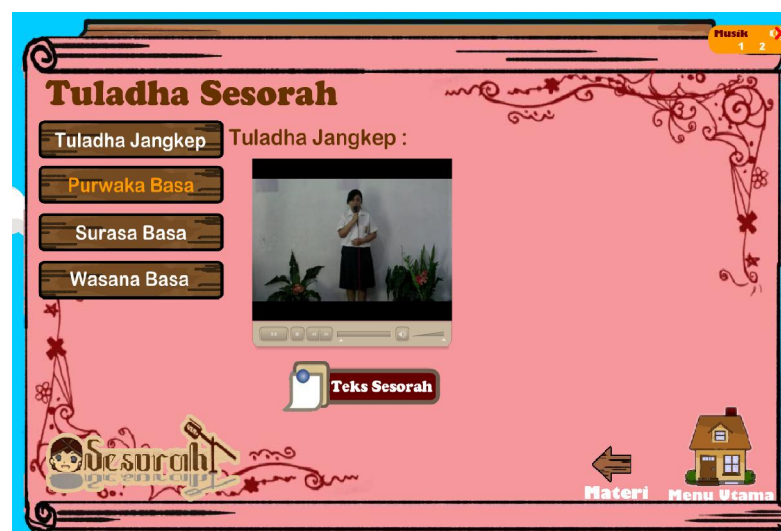
Pada tampilan awal pengembangan media, pada menu tuladha sesorah tidak diberikan button “teks sesorah”. Hal ini membuat media tidak sesuai dengan kompetensinya yaitu menyimak.



Gambar 15: teks sesorah sebelum direvisi

b. Tampilan sesudah direvisi

Sesudah direvisi, tampilan menu pada tuladha sesorah sudah terdapat button “teks sesorah” yang ditempatkan dibawah video tuladha sesorah. Sehingga jika siswa ingin menggunakan bantuan teks sesorah tidak perlu bingung mencari letak button teks sesorah pada tuladha sesorah. Penambahan button tersebut dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami materi sesorah.



Gambar 16: teks sesorah setelah direvisi

4. Penggunaan konsistensi button

Penggunaan konsistensi button yang dimaksud adalah konsistensi pada button yang sudah dipakai, sebaiknya tidak berfungsi ganda. Contohnya adalah ketika back to forward menggunakan icon button anak panah, seharusnya kembali ke menu utama dibuatkan icon button yang berbeda.

a. Tampilan media sebelum direvisi

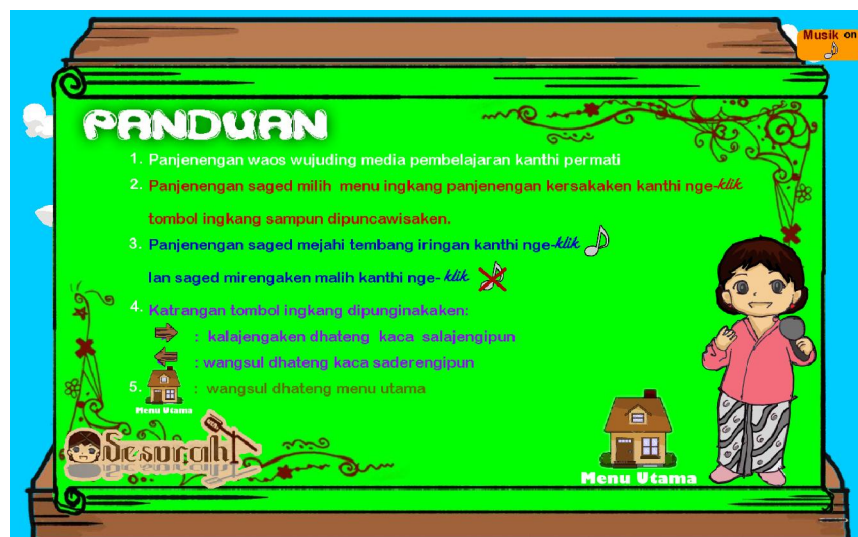
Icon button pada menu utama dan back to forward, adalah gambar anak panah. Sehingga pengguna media tidak dapat membedakan, kembali ke layer sebelumnya atau kembali ke menu utama.



Gambar 17: Gambar tombol icon menu utama sebelum direvisi

b. Tampilan sesudah direvisi

Tampilan icon button pada menu utama, sebelumnya adalah gambar anak panah. Selanjutnya setelah direvisi agar perbedaan dan konsistensi button terlihat jelas maka icon button menu utama diganti dengan gambar rumah. Sehingga pengguna media dapat membedakan, kembali ke layer sebelumnya atau kembali ke menu utama.



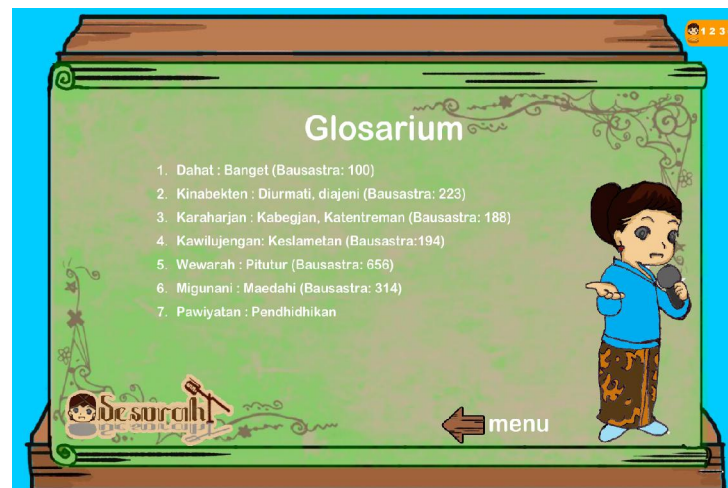
Gambar 18: layer panduan tombol icon menu utama setelah direvisi

5. Tata tulis glosarium

Tata tulis glosarium dibuat menjadi lebih menarik dan disusun berdasarkan alfabetis agar memudahkan pengguna media dan tidak membosankan dalam mempelajari glosarium. Sehingga dibutuhkan perbaikan.

a. Tampilan sebelum direvisi

Tampilan pada awal revisi glosarium warnanya terlihat pucat dan kosa kata masih kurang, dosen ahli media memberikan saran agar penampilan glosarium dibuat berbeda.



Gambar 19: Gambar tampilan menu glosarium sebelum direvisi

b. Tampilan setelah direvisi

Revisi tampilan glosarium yaitu menambah kosa kata yang sulit agar siswa dapat memaksimalkan menu glosarium untuk belajar secara mandiri. Revisi yang lain adalah mengganti warna layer pada glosarium agar nampak lebih cerah dari sebelumnya, sehingga siswa tidak jenuh ketika membuka menu glosarium.



Gambar 20: Gambar tampilan menu glosarium setelah direvisi

c. Saran Dosen Pembimbing

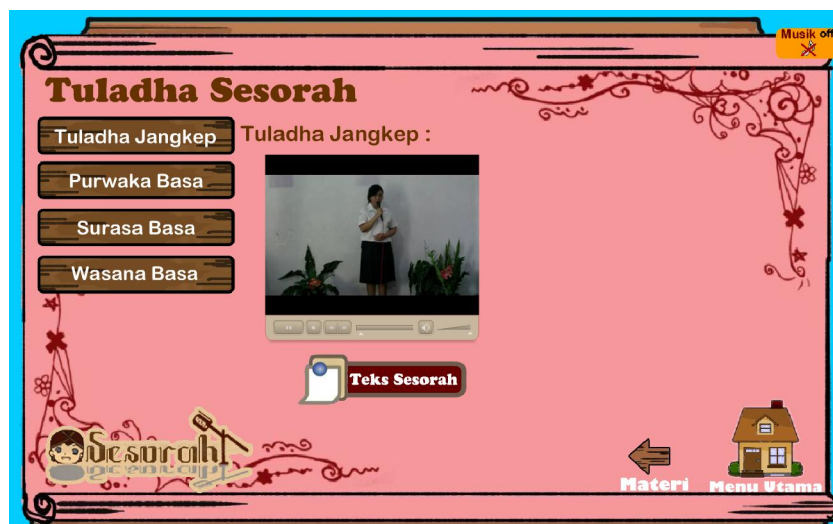
Berdasarkan saran oleh dosen pembimbing diperoleh saran-saran yang digunakan untuk perbaikan media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut.

1) Memberikan contoh yang salah

Pada tampilan awal, materi yang ada, hanya dengan contoh atau tuladha yang benar saja, akan tetapi dosen pembimbing memberikan saran agar memberikan contoh sesorah yang salah, alasannya jika hanya memberi contoh yang benar saja, maka siswa akan sulit membedakan, mana yang benar dan mana contoh sesorah yang salah.

a) Tampilan sebelum revisi

Tampilan pada sebelum revisi tuladha sesorah hanya yang benar saja, jadi ketika membuka tuladha sesorah langsung muncul videonya. Dosen pembimbing, memberikan saran agar membuat tuladha sesorah yang benar dan yang salah.



Gambar 21: Gambar tampilan menu tuladha sesorah sebelum direvisi

b) Tampilan setelah direvisi

Revisi tuladha sesorah yaitu menambah video tuladha yang salah agar siswa dapat melihat letak kesalahannya, serta dapat membandingkan dengan contoh sesorah yang benar.



Gambar 22: Gambar tampilan menu tuladha sesorah setelah direvisi

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Sesorah

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran sesorah yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran sesorah memiliki tingkat kelayakan media yang baik sebagai media pembelajaran. Tingkat kelayakan tersebut dibuktikan dengan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa dan tanggapan siswa dari hasil uji coba. Keseluruhan penilaian persentase rata-rata sebesar 84,5 % termasuk ke dalam kategori sangat baik.

- b. Media pembelajaran sesorah dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok dengan menggunakan bantuan alat Liquid Crystal Display (LCD).
- c. Tampilan media dibuat menarik sehingga tidak membosankan. Dapat dibuktikan 86% siswa berhasil mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.
- d. CD pembelajaran sesorah dapat digunakan pada komputer yang tidak memiliki program flash.

Keterbatasan media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran sesorah tidak dapat dioperasikan selain menggunakan komputer. Hal tersebut mengakibatkan terbatasnya penggunaan CD pembelajaran pada siswa yang mampu mengoperasikan komputer.
- b. Apabila daya dukung listrik mati, maka media tersebut tidak dapat digunakan, akan tetapi dapat dijadikan handout agar pembelajaran tetap berjalan.
- c. Media pembelajaran harus didukung dengan hardware sound system. Sound system digunakan agar tuladha sesorah yang ada pada media bisa berbunyi dan dapat didengarkan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran. Materi media pembelajaran adalah sesorah, serta aplikasi yang digunakan adalah Adobe Flash CS 5 Professional. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan komputer di sekolah. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah. Pengembangan media pembelajaran dibuat guna meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar sesorah.

Tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi dosen ahli materi sebesar 75% termasuk ke dalam kategori baik, validasi ahli media sebesar 87.3% termasuk ke dalam kategori sangat baik, guru bahasa Jawa sebesar 82% termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 84,5%, berarti sebagian besar siswa sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran interaktif sesorah dalam proses pembelajaran.

Rata-rata persentase kualitas media berdasarkan validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap siswa SMP kelas IX-D memperoleh persentase rata-rata sebesar 82,2% termasuk kategori sangat baik. Penggunaan media pembelajaran sesorah memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang menyatakan bahwa 86% siswa dapat mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran sesorah dapat diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran dalam bentuk media interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 5 Professional. Media pembelajaran interaktif sesorah meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami dan mengungkapkan kembali materi sesorah sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap beberapa siswa kelas IX yaitu siswa kelas IX-D memiliki kategori sangat baik. Media pembelajaran dapat digunakan secara individu di rumah, maupun secara klasikal dengan menggunakan bantuan LCD (Liquid Crystal Display).

C. Saran

1. Bagi Peneliti

Masih perlu adanya pengembangan media sebagai media interaktif yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Jawa dengan aplikasi Adobe Flash.

2. Bagi Guru

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran bahasa Jawa agar siswa tidak jenuh dan siswa dapat tertarik dalam memperhatikan pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. Educational Research: An Introduction, Fourth edition. New York: Longman. Inc.
- Brown.,W.James. Richard B. Lewis and Fred F, Harclerod. 1977. AV Intruction Technology, Media, and Methods. New York: McGraw- Hill Book Company.
- Chandra, 2011. Flash CS 5 untuk Orang Awam. Palembang: Maxicom
- Crisswell, E. L. 1989. The Design of Computer Based Instruction. New York: Macmilan Public Company.
- Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. 2010. Kurikulum Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa. Pemerintahan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Finegan, Edward. 2004. Language: Its Structure and Use, Fourth Edition. Wadsworth: a part of the thomson corporation.
- Hamalik, Oemar. 1986. Media Pendidikan: Bandung. Alumni.
- Huges, Dominic, & Benedict. 2000. The Oxford Union Guide to Speaking in Public. London: Virgin Publishing Ltd.
- Hujair A.H Sanaky. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Jatirahayu, W., Sugiharjo, Marsono. 2010. Kaloka Basa. Surakarta: Bios Offset.
- Latuheru. 1988. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Liyasari, Mikke. 2011. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Batik untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Madcoms. 2011. Kupas Tuntas Adobe Flash CS 5 Professional. Yogyakarta: Penerbit Andi
- _____.2009. Panduan Lengkap Adobe Flash CS 3 Professional. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Padmo, Dewi. 2004. Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Poerwodarminta, W.J.S. 1939. Baosastra Djawa. Batavia: J.B. Wolters Uitgevers. Maatchappij N.V.
- Pramono, Andi. 2006. Macromedia Flash. Yogyakarta: Andi.
- Pranowo, Galih. 2011. Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS 5. Yogyakarta: Andi
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2008. Metode Penelitian Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2006. Metode Penelitian Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmaningtyas, Winda. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan aplikasi Adobe Flash untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supriyatmoko, Irawan. 2010. Mastering Public Speaking. Yogyakarta: Universitas Atmajaya Yogyakarta
- Wahana Komputer, 2011. Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS 5. Yogyakarta: Andi
- Winarti, Sri. 2010. Pendamping Materi Sembada. Klaten: Kurnia Jaya Mandiri

LAMPIRAN

SILABUS

Standar Kompetensi 5 : Memahami wacana nonsastra dalam kerangka budaya Jawa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian		Contoh Soal	Waktu	Sumber Bahan	Karakter dan Budaya Bangsa
				Teknik Penilaian	Tugas mandiri				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah	Pangertosan sesorah, ancasipun sesorah, bab wigati ing sesorah rantamaning sesorah.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami pengertian sesorah • Peserta didik dapat menemukan urutan sesorah yang benar • Peserta didik dapat menjelaskan kembali tujuan sesorah 	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjelaskan definisi sesorah. - Mampu menemukan urutan dalam sesorah - Mampu menjelaskan tujuan sesorah. 	Tertulis	Tertulis	Pangertosan sesorah inggih menika?	2 x 40 menit	Kaloka Basa 3 Bausastra LKS Sembada	Analistis, Ingin tahu, Apresiatif

Mengetahui
Kepala Sekolah

Tyas Ismullah, S. Pd.
NIP. 19560416 198403 1 006

Yogyakarta,
Guru Bahasa Jawa,

Drs. Sugiharjo, M. Pd.
NIP. 19650703 199802 1 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMP N 14 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas / Semester	: IX / 2
Standar Kompetensi	: 5. Memahami wacana nonsastra dalam kerangka budaya jawa.
Kompetensi Dasar	: 5.1. Mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah.
Indikator	: 5.1.1. Mampu menyebutkan kembali hal yang perlu diperhatikan dalam sesorah 5.1.2. Mampu menjelaskan tujuan umum sesorah 5.1.3. Mampu menemukan urutan sesorah
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit (2 jam pelajaran)

1 Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menyebutkan kembali hal yang perlu diperhatikan dalam sesorah
- Peserta didik dapat menjelaskan tujuan umum sesorah
- Peserta didik dapat menemukan urutan sesorah

2 Materi Pembelajaran

A. Pangertosan Sesorah

Sesorah inggih menika dipunwastani micara (omong) wonten ing ing sangajenging priyantun kathah ingkang nggadhahi ancas gumathok kaliyan swasanipun. Sesorah uga dipunwastani medharsabda, medhar tegesipun ngandharaken, sabda tegesipun pangandikan. (Jatirahayu, 2010:55)

B. Ancasipun sesorah

Limrahipun ancasipun sesorah menika kaperang dados gangsal, inggih menika :

- Kangge nyaosi pangertosan dhumateng priyantun sanes utawi priyantun ingkang midhangetaken
- Kangge nyaosi pepenget/ pamanggih
- Kangge nyaosi pangertosan dhateng priyantun ingkang midhangetaken supados tumindak kados ingkang dipunsuwun dening pamedhar sabdha.
- Kangge nyaosi panglipur dhateng ingkang midhangetaken
- Kangge nyaosi seserepan para pamiarsa (Winarti dkk, 2010:1)

C. Bab wigati ing sesorah

Ingkang kedah dipungatosaken menawi sesorah yaiku :

a. Basa

Basa ingkang dipunginakaken menika kedah jumbuh kaliyan sinten ingkang dipunadhepi.

b. Isi

Isinipun ingkang mentes saha trep kaliyan kahananipun.

c. Nggatosaken 4 W

Inggih menika

- 1) Wicara, tegesipun wicaranipun tegas, boten bindheng, cetha, saged mbedakaken antawisipun /t/ kaliyan /th/ utawi /d/ kaliyan /dh/
- 2) Wiraga, tegesipun solah bawa utawi patrap(sikap) ingkang mantep, ngadeg jejeg, ngapurancang lan anteng(boten langkung kathah obah ingkang boten prelu), boten ndhangak utawi ndhingkluk terus. Pasemon ingkang padhang boten mbesengut.
- 3) Wirama, tegesipun iramaning swanten prayoganipun ingkang trep menawi dipun midhangetaken, boten langkung sora ananging boten lirih sanget.
- 4) Wirasa, tegesipun penjiwaan anggenipun sesorah, anggenipun sesorah kedah dipunraosaken jumbuh kaliyan swasana saha kahananipun. Menawi kahananipun susah boten pareng sinambi gojegan, swantenipun ingkang alus, ananging menawi wonten ing kahanan seneng, saged ngginakaken irama ingkang sae.

(Jatirahayu, 2010:55-56)

D. Rantamaning sesorah

Ing salebeting sesorah kedah kamot perkawis ingkang kados punika, kanthi rantaman ingkang sampun runtut. Rantaman pokokipun inggih menika :

a) Purwaka Basa

1. Salam pambuka

Wosipun inggih menika ngaturaken salam dhateng para tamu minangka tandha sapa aruh lan pakurmatan. Kawiwitan tembung nuwun, kulanuwun utawi sanesipun

2. Pamuji

Wosipun inggih menika muji syukur lan panuwun dhateng gusti ingkang maha

Agung, supados adicara ingkang dipunlampahi saged lancar, boten wonten alangan dumugi pungkasan.

b) Surasa Basa

3. Wosing Sesorah (Wigatining Sesorah)

Wosipun inggih menika ngaturaken menapa ancasipun sesorah, tuladhanipun ngaturaken pambagya temanten, ceramah, syukuran, politik, lsp.

c) Wasana Basa

4. Pangajeng-ajeng

Wosipun inggih menika nyuwun donga pangestu dhateng para tamu supados bab ingkang dipungayuh saged kaleksanan.

5. Panutup

Wosipun inggih menika nyuwun pangapura menawi wonten kalepatan saha kekirangan anggenipun matur utawi ngandharaken sesorah. Dipunpungkasi kanthi nuwun utawi salam. (Jatirahayu, 2010: 56)

3 Metode Pembelajaran

- a Diskusi
- b Penugasan
- c Tanya jawab

No	Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat			
		1	2	3	4
A.	Kegiatan Awal (15 menit) 1. Mengecek kesiapan siswa 2. Memotivasi siswa sebagai kegiatan apersepsi 3. Mengarahkan pemahaman siswa tentang sesorah				
		1	2	3	4
B.	Kegiatan Inti (60 menit) Penggalan 1 1. Siswa mendengarkan guru dalam menjelaskan pengertian sesorah 2. Siswa menemukan urutan sesorah yang dicontohkan oleh guru 3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang sesorah				
		1	2	3	4

C.	Kegiatan Akhir (15 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat rumusan simpulan terhadap butir-butir pembelajaran yang sudah mereka ikuti. 2. Siswa menyampaikan kesan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar terhadap pembelajaran yang baru berlangsung sebagai kegiatan refleksi. 3. Guru memberi penguatan terhadap simpulan yang diberikan oleh para siswa. 				
----	---	--	--	--	--

Nama:

Tanggal:

LKS 1 = Kognitif: Produk

1. Cobi sebutakan ancasipun sesorah menika menapa kemawon?

No	Wangsulan
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

LKS 2 = Kognitif: Proses

Prosedur:

1. Guru membagikan lembar kerja kepada siswa
2. Siswa melaporkan hasil kerja
3. Penentuan kinerja siswa mengacu format asesmen kinerja di bawah ini.
4. Berikan format ini kepada siswa sebelum asesmen dilakukan.
5. Siswa diizinkan mengakses kinerja mereka dengan menggunakan format ini.

FORMAT ASESMEN KINERJA PROSES

No.	Rincian Tugas Kinerja	Skor maksimum	Skor Asesmen	
			Oleh Siswa	Oleh Guru
1	Pengertian sesorah	15		
2	Menjabarkan urutan sesorah	15		
3	Menyebutkan tujuan sesorah	10		
4	Keseriusan dalam mengerjakan tugas	10		
	Total	50		

Hari/Tanggal :	
Siswa, (.....)	Guru, (.....)

LP 4 = Afektif: Perilaku Berkarakter

PETUNJUK:

Berikan penilaian atas setiap perilaku berkarakter siswa menggunakan skala berikut:

A = sangat baik

B = memuaskan

C = Menunjukkan kemajuan

D = memerlukan perbaikan

FORMAT PENGAMATAN PERILAKU BERKARAKTER

No.	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan Kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat Baik (A)
1	Santun berbahasa				
2	Bertanggung jawab				

Yogyakarta,
Guru Bahasa Jawa,

Drs. Sugiharjo, M. Pd.

NIP. 19650703 199802 1 002

Wulangan 5



I. Nyemak

A. Sesorah

1. Tegese Sesorah

Sesorah ing basa Indonesia diarani *pidato*, yaiku medharake gagasan kanthi lisan ing sangarepe wong akeh. Sesorah uga diarani medharsabda, medhar tegese ngandharake, sabda tegese omongan.



<http://sma19medan.blogspot.com/>
Pranatacara ing rapat OSIS

2. Bab sing kudu digatekake wong sesorah

a. Basa

Basa sing digunakake kudu laras karo sapa sing adhepi lan swasanane. Basa krama menawa sing diadhepi para sesepuh, ing swasana *resmi* utawa *khusus*. Basa ngoko menawa sing diadhepi bocah-bocah. Basane ing runtut, pamilihing tembing pas, gampang ditampa. Uga bisa nganggo basa-basa susastra supaya endah.

b. Isi

Isine sing mentes. Trep karo kahanan wektu iku. Tegese bab

sing diandharake ora kedalu warsa supaya narik kawigaten sing ngrungokake. Isine sesorah bisa diwedhar nanggo ukara, geguritan, utawa tembang kanggo selingan sesorah. Kanthi mangkene sesorah dadi apik.

c. Nggatekake 4-W:

1) Wicara

Wicarane sing las-lasan, tegas, ora bindheng, cetha, jelas, upamane bisa mbedakake /t/ karo /th/ utawa /d/ karo /dh/

2) Wiraga

Solah bawa utawa patrap (*sikap*) sing mantep lan teteg, ngadeg jejeg, ngapurancang lan anteg (ora kakehan obah sing ora prelu), ora ndangak utawa ndhingkluk terus, Praenan sing grapyak, semu esem, ulat / pasemon sing padhang aja mrengut / mbesengut.

3) Wirama

Wirama/iramaning swara prayogane kepenak dirungokake, aja keseron bisa mbrebegi lan ora lirih banget nganti ora keprung utawa ora cetha.

4) Wirasa

Wirasa utawa penjiwaan. Anggone sesora kudu dilarasake karo kahanan/swasana. Kahanan susah (layatan) aja karo gojegan, swarane sing alus, Ing kahanan seneng (mantu, syukuran, ulang taun) bisa karo irama sing becik lsp.

3. Urutane sesorah

a. Salam pembuka

Isine ngucapake salam marang para tamu minangka tandha sapa aruh lan pakurmatan. Kawiitan tembung nuwun, kula nuwun, utawa salam liyane.

b. Pamuji

Isine muji sukur lan panuwun marang Gusti kang Mahaagung supaya adicara kang ditindakake bisa lancar, ora ana alangan nganti sarampung acara.

c. Isi / Wigatining sesorah

Isine ngaturake apa ancasa/tujuane sesorah, upamane ngaturake pambagya supitan, temanten, sukuran, ceramah bab ilmu, politik, sosial, budaya, lsp.

d. Pangarep-arep

Isine nyuwun donga pangestu marang para tamu supaya bab sing digayuh bisa kaleksanan. Upamane : sing ulang taun lancar sekolahe, sing dadi manten bisa tentrem mangun bale

wisma, sing wisuda enggal oleh pagaweyan lsp

e. Panutup

Isine nyuwun pangapura menawa ana kaluputan lan kekurangane sing duwe gawe anggone nampa rawuhe para tamu. Uga sing sesorah yen anggone matur ana kaluputane. Dipungkasi kanthi nuwun utawa salam.

B. Tuladha Sesorah

Nuwun, Ibu Kepala SMP Bina Taruna ingkang minulya, Ibu Aminah minangka pembina OSIS ingkang kinabekten, Ibu Guru saha karyawan ingkang kinurmatan, para kangca pengurus OSIS ingkang sutresna.

Sumangga kula dherekaken muji syukur dhumateng Gusti ingkang Mahawelas lan asih ingkang sampun kepareng paring sih kanugrahan satemah kula miwah panjenengan saged kempal manunggal saprelu ngrembang program 5 K ing SMP Bina Taruna. Kula minangka ketua OSIS makili sedaya pengurus OSIS saestu nyengkuyung program 5 K inggih menika KEAMANAN, KEBERSIHAN, KETERTIBAN, KEINDAHAN, DAN KEKELUARGAAN malah samenika sampun wonten ingkang nambah dados 7 K. Kajawi 5 K kasebat lajeng katambah KEDISIPLINAN saha KERINDANGAN.

Kangge mujudaken 5 K kalawau kula sakanca pengurus OSIS gadhah pamanggih mekaten. Ingkang sepisan, wonten kerja bakti sewulan sepisan ing lingkungan sekolah. Kaping kalih, wonten lomba taman ingkang wonten ing sangajenging kelas. Taman ingkang wonten ngajeng kelas dados tanggul jawabipun kelas kalawau. Taman kalawau dipunbiji sewulan sepisan kanthi sesidheman. Asilipun dipunumumaken ing akhir semester ingkang mimpang dipunparingi bebingah. Kaping tiga, kangge njangkep taneman utawi sesekaran ing lingkungan sekolah, para siswa setunggal mbekta wit sesekaran setunggal utawi sekolah saged tumbas. Mekaten atur kula menawi wonten lepatipun nyuwun pangapunten. Nuwun



II. Micara

A. Praktik Sesorah

Coba sesorah ing dhuwur praktiknya, kanca liyane mbiji, awel pamrayoga (saran) yen sing sesorah ana kekurangane

B. Negesi Tembung

Sawise praktik lan ngatekake wong sesorah, terangna tegese tembung iki. Manawa angel basa golek tegese ing kamus basa Jawa

KETRAMPILAN

I. Nyemak

Standar Kompetensi :

Memahami wacana lisan non - sastra dalam kerangka budaya Jawa.

Kompetensi Dasar :

Mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah.

Indikator :

- Menemukan kalimat yang mendukung dari masing-masing urutan sesorah di sekolah
- Menyebutkan urutan sesorah di sekolah.

A. Wacan

Wacanen wacan ing ngisor iki sacara gantian saka nggonmu lungguh, siswa liyane nyemak!

1. Pangertosanipun sesorah

Sesorah utawi pidhato inggih menika micara (omong) wonten ing ngajengipun priyantun kathah ingkang nggadhahi ancas gumathok kaliyan swasananipun. Priyantun ingkang nglampahi sesorah dipunsebat pamedhar sabda. Priyantun ingkang ngaturaken sesorah saged sinten kemawon, ananing ingkang limrah inggih menika priyantun ingkang dipunanggep langkung mumpuni saking priyantun-priyantun sanesipun amargi priyantun ingkang kathah kawruhipun lan langkung mumpuni, pangandikanipun langkung dipun pitados kaliyan priyantun kathah. Amargi saking menika priyantun ingkang kadhawuhan dados pamedhar sabda limrahipun priyantun ingkang dipunanggep langkung mumpuni kasebat.

Inggih limrah tujuanipun sesorah menika kaperang dados sekawan, inggih menika :

- Kangge nyaosi pangertosan dhumateng priyantun sanes utawi priyantun ingkang midhangetaken.
- Kangge nyaosi pepenget/ pemanggih
- Kangge nyaosi pengaruh dhumateng priyantun ingkang midhangetaken supados tumindak kados ingkang dipunsuwun dening pamedhar sabda.
- Kangge nyaosi panglipur dhumateng ingkang midhangetaken.
- Kangge mengaruhi para pamiarsa

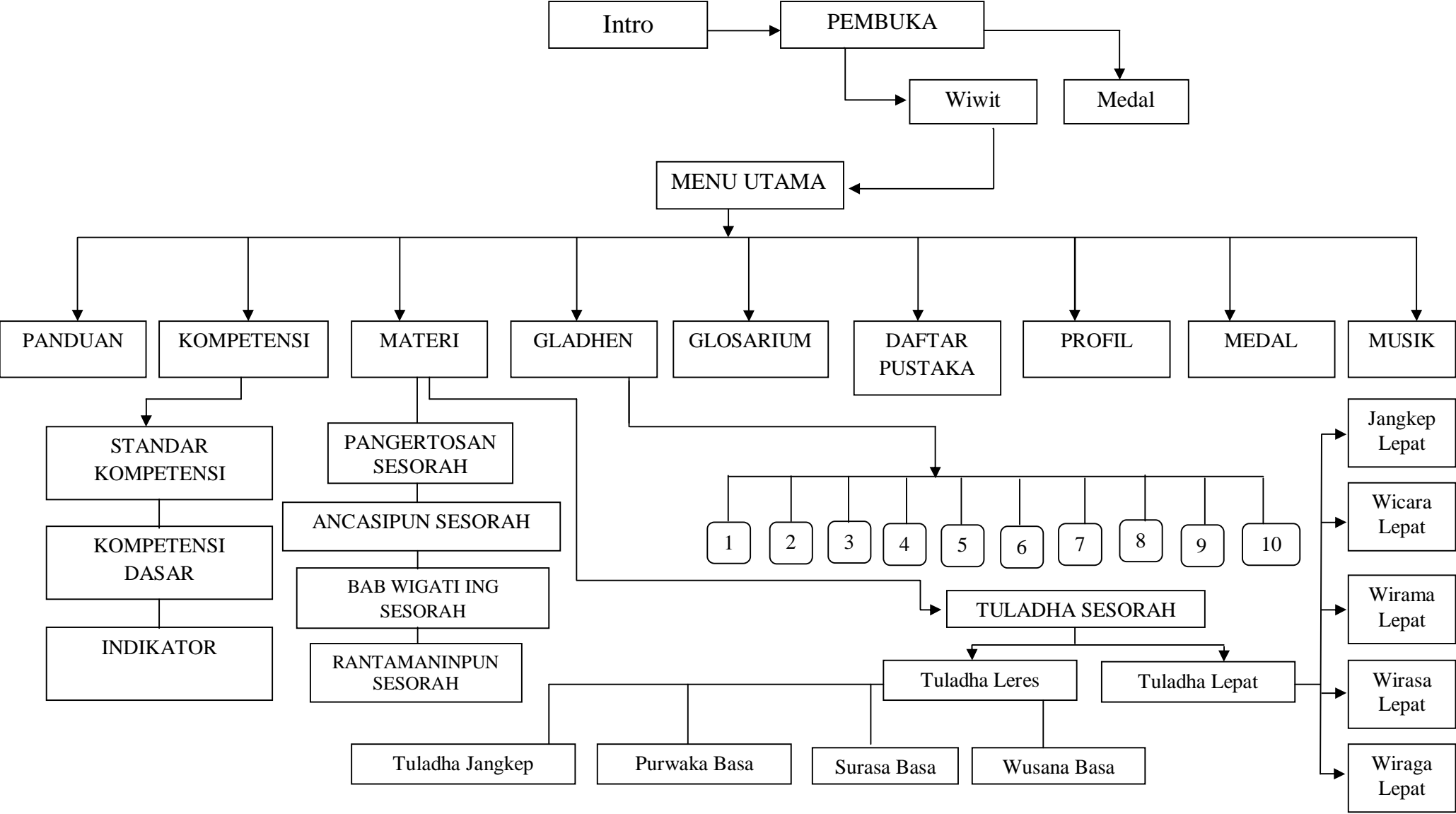
Saking mangertosi ginanipun pidhato ingkang badhe kaaturaken, mila kita saged langkung sae nalika pidhato, awit saking menika kita prelu nggatosaken prekawis kasebat kanthi setiti supados tujuan pidhato saged kademugen.

2. Rantamaning Pokok Sesorah (Urutan)

Ing salebeting sesorah kedah kamot prekawis ingkang kados punika, kanthi rantaman ingkang sampun runtut. Rantaman pokokipun inggih menika:

- Salam pambuka**
Salam pambuka menika ngaturaken salam ingkang sepisan. Tuladhanipun "Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh" nuwun, kula nuwun, sugeng siang, sugeng dalu lsp. Salam pambuka gumantung kaliyan kawontenanipun swasana.
- Purwaka**
Purwaka menika matur nuwun dhateng para tamu undhangan, saha syukur dhumateng Allah SWT.




Flowchart Media Pembelajaran Sesorah



NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SESORAH

SLIDE	KOMPONEN	NASKAH
1	Halaman Pembuka (Intro)	<p style="text-align: center;">Media Interaktif Pembelajaran</p> <p style="text-align: center;">SESORAH</p> <p style="text-align: center;">Kangge Siswa Kelas IX</p> <p style="text-align: center;">Semester Genap</p> <p style="text-align: center;">Sekolah Menengah Pertama</p> <p style="text-align: center;">Dening</p> <p style="text-align: center;">Candra Wisnuaji Prabowo</p> <p style="text-align: center;">08205244048</p>
2	Halaman Cover	<ul style="list-style-type: none"> • Panduan • Kompetensi • Materi • Gladhen • Glossarium • Daftar Pustaka • Profil • Medal • Musik
3	Panduan Penggunaan	<p>Panduan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panjenengan waos wujuding media pembelajaran kanthi permati 2. Panjenengan saged milih menu ingkang panjenengan kersakaken kanthi nge-klik tombol ingkang sampun dipuncawisaken. 3. Panjenengan saged milih tembang iringan kanthi nge-klik tombol musik lan saged dipun pejahi kanthi nge- klik tombol musik. 4. Katrangan tombol ingkang dipunginakaken:

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		 : kalajengaken dhateng kaca salajengipun  : wangsul dhateng kacavsaderengipun  : wangsul dhateng menu utama
4	Menu Utama	<p>KOMPETENSI:</p> <p>Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta.</p> <p>Standar Kompetensi:</p> <p>5. Memahami wacana lisan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa.</p> <p>Kompetensi Dasar:</p> <p>5.1 Mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah.</p> <p>Indikator:</p> <p>5.1.1 Siswa dapat menyebutkan kembali hal yang perlu diperhatikan dalam sesorah.</p> <p>5.1.2 Siswa dapat menjelaskan tujuan umum sesorah.</p> <p>5.1.3 Siswa dapat menemukan urutan sesorah.</p>
5	MATERI	<ul style="list-style-type: none"> • Pangertosan Sesorah • Tujuanipun Sesorah • Bab Ingkang kedah dipungatosaken menawa sesorah

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		<ul style="list-style-type: none"> • Rantamaning Sesorah • Tuladha
7	Materi pangertosan sesorah	Sesorah inggih menika micara (omong) wonten ing ing sangajenging priyantun kathah ingkang nggadhahi ancas gumathok kaliyan swasananipun. Sesorah ugi dipunwastani medharsabda, medhar tegesipun ngandharaken, sabda tegesipun pangandikan. (Jatirahayu, 2010:55)
8	Materi Tujuanipun sesorah	<p>limrahipun ancas sesorah inggih menika kaperang dados gangsal, inggih menika :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kangge nyaosi pangertosan dhateng priyantun sanes utawi priyantun ingkang midhangetaken 2. Kangge nyaosi pêpêngêt/ pamanggih 3. Kangge nyaosi pirsu dhateng priyantun ingkang midhangetaken supados tumindak kados ingkang dipunsuwun dening pamedhar sabdha. 4. Kangge nyaosi panglipur dhateng ingkang midhangetaken 5. Kangge nyaosi wewarah para pamiarsa <p>(Winarti, 2010:1)</p>
9	Materi Bab Inggang kedah dipungatosaken menawa sesorah	<p>Inggang kedah dipungatosaken menawa sesorah inggih menika :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Basa Basa ingkang dipunginakaken menika kedah jumbuh kaliyan sinten ingkang dipunadhepi. b. Isi Isinipun ingkang mentes saha trep kaliyan kahananipun. c. Nggatosaken 4 W

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		<p>Inggih menika</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Wicara, tegesipun wicaranipun tegas, boten bindheng, cetha, saged bedakaken antawisipun /t/ kaliyan /th/ utawi /d/ kaliyan /dh/ 2) Wiraga, tegesipun solah bawa utawi patrap(sikap) ingkang mantep, ngadeg jejeg, ngapurancang lan anteng, boten ndhangak utawi ndhingkluk. Pasemon ingkang padhang boten mbesengut. 3) Wirama, tegesipun iramaning swanten prayoganipun ingkang trep, menawi dipunmidhangetaken, boten langkung sora ananging boten lirih sanget. 4) Wirasa, tegesipun penjiwaan anggenipun sesorah, anggenipun sesorah kedah dipunraosaken jumbuh kaliyan swasana saha kahananipun. Menawi kahananipun susah boten pareng sinambi gojegan, swantenipun ingkang alus, ananging menawi wonten ing kahanan seneng, saged ngginakaken irama ingkang sae. <p>(Jatirahayu, 2010:55-56)</p>
10	Materi Rantamaning Sesorah	<p>Ing salebeting sesorah kedah wonten perkawis ingkang kados menika, kanthi rantaman ingkang sampun runtut. Rantaman pokokipun inggih menika :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Purwaka Basa <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pambuka <p>Isinipun ngucapaken salam dhumateng para tamu minangka tandha sapa aruh lan pakurmatan. Kawiwitan tembung nuwun, kulanuwun utawi sanesipun</p>

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		<p>2. Pamuji</p> <p>Isinipun muji syukur lan panuwun dhumateng Gusti Inggang Maha Agung, supados adicara inggang dipunlampahi saged lancar, boten wonten alangan dumugi pungkasan.</p> <p>B. Surasa Basa</p> <p>3. Isi (Wigatining Sesorah)</p> <p>Isinipun ngaturaken menapa ancasipun sesorah, tuladhanipun ngaturaken pambagya temanten, ceramah, syukuran, politik, lsp.</p> <p>C. Wusana Basa</p> <p>4. Pangajeng-ajeng</p> <p>Isinipun nyuwun donga pangestu dhateng para tamu supados bab inggang dipungayuh saged kaleksanan.</p> <p>5. Panutup</p> <p>Isinipun nyuwun pangapura menawi wonten kalepatan saha kekurangan anggenipun matur utawi ngandharaken sesorah. Dipunpungkasi kanthi nuwun utawi salam. (Jatirahayu, 2010: 56)</p>
--	--	--

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

11	<p>Tuladha</p> <p>sesorah</p> <p>Jangkep</p> <p>ing kang leres</p>	<p>VIDEO</p> <p>Teks :</p> <p>Assalamu'alaikum wr.wb</p> <p>Nuwun panjenganipun Bapak Kepala SMP Bina Taruna ing kang dahat kinabekten. Bapak/ibu guru, karyawan saha para tamu ing kang kinurmatan. Sedherek kula siswa kelas IX ing kang kula tresnani.</p> <p>Kanthi rahmating gusti ing kang maha agung, ing wekdal menika kita sedaya taksih pinaringan karaharjan saha kawilujengan. Satemah ing wanci menika kita saged kempal manunggal kanthi kabingahan saha kawilujengan.</p> <p>Kula minangka wakil saking kelas VII saha VIII ing kang sepisan ndherek bingah sarta mangayubagya dene kangmas lan mbakyu kula sampun kasil anggenipun ngangsu kawruh saha ngrampungaken kewajibanipun ing sekolah menika, lulus kanthi biji ing kang maremaken. Sedaya kalawau damel bingahipun para warga sekolah sarta tiyang sepuh.</p> <p>Kaping kalih, kula ngaturaken panuwun dhumateng sedherek kula kelas IX, ing kang sampun paring pambiyantu, pitedah, saha wewarah ing babagan ngilmu ketrampilan, sarta kawasisan menapa kemawon dhumateng kula sakanca kanthi eklasing manah. Kula mboten saged ngaturaken piwales menapa kemawon, namung ndherek memuji mugi amal kasaenan panjenengan sedaya pikantuk piwales saking gusti Allah ing kang trep kalian kasaenan panjenengan wau.</p> <p>Boten kesupen kula sakanca ndherek ndedonga mugi-mugi sedherek kula siswa kelas IX saged katampi ing pawiyatan ing kang dipun remeni. Tembenipun saged kasil kanthi sae, dados manungsa inkang migunani tumrap agami, bangsa lan negari.</p> <p>Minangka panutuping atur, kula sakanca nyuwun pangapunten menawi sadangunipun srawung kaliyan sedherek kula kelas IX wonten tetembungan sarta tindak-tanduk ing kang damel sakiting manah.</p> <p>Wusana, cekap semanten kirang langkung anggenipun kula matur saestu nyuwun sih samodra pangaksama.</p> <p style="text-align: center;">Wassalamu'alaikum wr.wb</p>
----	--	--

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

12	Tuladha Purwaka Basa	<p style="text-align: center;">PAMBUKA</p> <p>VIDEO</p> <p>Teks : Assalamu'alaikum wr.wb</p> <p>Nuwun panjenganipun Bapak Kepala SMP Bina Taruna ingkang dahat kinabekten. Bapak/ibu guru, karyawan saha para tamu ingkang kinormatan. Sedherek kula siswa kelas IX ingkang kula tresnani.</p> <p>Kanthe rahmating gusti ingkang maha agung, ing wekdal menika kita sedaya taksih pinaringan karaharjan saha kawilujengan. Satemah ing wanci menika kita saged kempal manunggal kanthe kabingahan saha kawilujengan.</p>
13	Surasa Basa	<p style="text-align: center;">ISI (Wigatining Sesorah)</p> <p>VIDEO</p> <p>Teks : Kula minangka wakil saking kelas VII saha VIII ingkang sepisan ndherek bingah sarta mangayubagya dene kangmas lan mbakyu kula sampun kasil anggenipun ngangsu kawruh saha ngrampungaken kewajibanipun ing sekolah menika, lulus kanthe biji ingkang maremaken. Sedaya kalawau damel bingahipun para warga sekolah sarta tiyang sepuh.</p> <p>Kaping kalih, kula ngaturaken panuwun dhumateng sedherek kula kelas IX, ingkang sampun paring pambiyantu, pitedah, saha wewarah ing babagan ngilmu ketrampilan, sarta kawasisan menapa kemawon dhumateng kula sakanca kanthe eklasing manah. Kula mboten saged ngaturaken piwales menapa kemawon, namung ndherek memuji mugi amal kasaenan panjenengan sedaya pikantuk piwales saking gusti Allah ingkang trep kalian kasaenan panjenengan wau.</p>

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

14	Wusana Basa	<p style="text-align: center;">PANGAJENG-AJENG</p> <p>VIDEO</p> <p>Teks : Boten kesupen kula sakanca ndherek ndedonga mugu-mugi sedherek kula siswa kelas IX saged katampi ing pawiyatan ingkang dipun remeni. Tembenipun saged kasil kanthi sae, dados manungsa ingkang migunani tumrap agami, bangsa lan negari.</p> <p>Minangka panutuping atur, kula sakanca nyuwun pangapunten menawi sadangunipun srawung kaliyan sedherek kula kelas IX wonten tetembungan sarta tindak-tanduk ingkang damel sakiting manah.</p> <p>Wusana, cekap semanten kirang langkung anggenipun kula matur saestu nyuwun sih samodra pangaksama. Wassalamu'alaikum wr.wb</p>
15	Tuladha sesorah Jangkep ingkang lepat	<p>VIDEO</p> <p>Teks : Assalamu'alaikum wr.wb</p> <p>Nuwun panjenganipun Bapak Kepala SMP Bina Taruna ingkang dahat kinabekten. Bapak/ibu guru, karyawan saha para tamu ingkang kinormatan. Sedherek kula siswa kelas IX ingkang kula tresnani.</p> <p>Kanthi rahmating gusti ingkang maha agung, ing wekdal menika kita sedaya taksih pinaringan karaharjan saha kawilujengan. Satemah ing wanci menika kita saged kempal manunggal kanthi kabingahan saha kawilujengan.</p> <p>Kula minangka wakil saking kelas VII saha VIII ingkang sepisan ndherek bingah sarta mangayubagya dene kangmas lan mbakyu kula sampun kasil anggenipun ngangsu kawruh saha ngrampungaken kewajibanipun ing sekolah menika, lulus kanthi biji ingkang maremaken. Sedaya kalawau damel bingahipun para warga sekolah sarta tiyang sepuh.</p> <p>Kaping kalih, kula ngaturaken panuwun dhumateng sedherek kula kelas IX, ingkang sampun paring pambiyantu, pitedah, saha wewarah ing babagan ngilmu ketrampilan, sarta kawasisan menapa kemawon dhumateng kula sakanca kanthi eklasing manah. Kula mboten saged ngaturaken piwales menapa kemawon, namung ndherek memuji mugu amal kasaenan panjenengan sedaya pikantuk piwales saking gusti Allah ingkang trep kalian kasaenan panjenengan wau.</p> <p>Boten kesupen kula sakanca ndherek ndedonga mugu-mugi sedherek kula siswa kelas IX saged katampi ing pawiyatan ingkang dipun remeni. Tembenipun saged kasil kanthi sae, dados</p>

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		<p>manungsa ingkang migunani tumrap agami, bangsa lan negari.</p> <p>Minangka panutuping atur, kula sakanca nyuwun pangapunten menawi sadangunipun srawung kaliyan sedherek kula kelas IX wonten tetembungan sarta tindak-tanduk ingkang damel sakiting manah.</p> <p>Wusana, cekap semanten kirang langkung anggenipun kula matur saestu nyuwun sih samodra pangaksama.</p> <p>Wassalamu'alaikum wr.wb</p>
16	Tuladha Jangkep ingkang lepat	<p>VIDEO</p> <p>Tuladha sesorah menika kalebet patraping sesorah ingkang lepat, amargi solah bawa, wicara, saha wiramanipun boten trep kaliyan paugeran ingkang sampun kaandharaken.</p>
17	Tuladha Wiraga ingkang lepat	<p>VIDEO</p> <p>Wiraga utawa solah bawa : Solah bawa tuladha sesorah wonten video menika, kathah obah ingkang boten prelu saengga dados boten cocog kaliyan paugeran tiyang sesorah. Patrap anggenipun sesorah ugi kirang sae, amargi kados tiyang guneman.</p>
19	Tuladha Wirama ingkang lepat	<p>VIDEO</p> <p>Wiramanipun, ugi dereng trep, saged dipuntingali menawa micara boten las-lasan. Kadang kala cepet, kadang kala rindhik sanget. Wirama ingkang kados mekaten kala wau ingkang dipunsebut dereng trep.</p>
20	Tuladha Wicara ingkang lepat	<p>VIDEO</p> <p>Wicaranipun, menawi dipuntingali saking video menika, wonten perangan ukarang ikang anggenipun mocapakaen boten saged mbedakaken antawisipun /t/,/th/ kaliyan /d/, /dh/.</p>

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

21	Tuladha Wirasa ingkang lepat	<p>VIDEO</p> <p>Wirasanipun anggenipun sesorah wonten video menika katinggal boten tenanan, utawi kados namung gojegan. Penjiwaanipun ugi kirang sae, amargi saking kathah obah ingkang boten prelu menika, dados wirasanipun dipun tingali boten sae.</p>
22	GLADHEN	<p>Panduan Gladhen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kawangsulana pitakenan kanthi milih wangsulan ingkang leres wonten ing sisih tengen soal kanthi nge-klik salah satunggaling gambar ngginaaken mouse. 2. Menawi wangsulan leres pikantuk tandha <div data-bbox="758 896 1045 1030" data-label="Image"> </div> Panjenengan leres. 3. Menawi wangsulan lepat pikantuk tandha <div data-bbox="758 1108 1125 1288" data-label="Image"> </div> . Panjenengan lepat. 4. Satunggal soal, wekdalipun 20 detik. 5. Salajengipun saged nggarap soal sanesipun. 6. Manawi sampun gladhi, panjenengan saged ningali biji panjenengan. 7. Menawi dereng gayuh biji 80 dipunambali malih.
23-33	Soal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kangge menehi pengaruh, panglipur lan menehi kawruh iku kalebu... <ol style="list-style-type: none"> a. Pungkasanipun sesorah b. Ancasipun sesorah c. Wusana ing sesorah d. Pambukanipun sesorah

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		<p>2. Videoꦲ Nuwun bapak/ibu Kepala SMP Bina Taruna ingkang dahat kinabekten” Video ing dhuwur yaiku tuladha...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pamuji Panutup Pangajeng-ajeng Pambuka <p>3. Sing diarani micara ing sangarepe wong akeh, lan nduweni tujuan ingkang jumbuh kaliyan swasananipun, dipunsebut...</p> <ol style="list-style-type: none"> Micara Sesorah Nembang Geguritan <p>4. Videoꦲ “Wusana cekap semanten, kirang langkung anggen kula matur saestu nyuwun sih samodra pangaksama” Video ing dhuwur yaiku tuladha...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pambuka Dudutan Panutup Pangajeng-ajeng <p>5. Atur Panutup Ingkang leres inggih menika</p> <ol style="list-style-type: none"> Bapak-bapak, ibu-ibu ingkang dahat kinurmatan Para rawuh kakung sumawana putri Sumangga kita sesarengan ngunjukaken syukur dhumateng gusti Allah SWT Cekap Semanten, ingkang saged kula aturaken menawi kathah klenta-klentunipun kula nyuwun pangapunten
--	--	--

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		<p>6. Urut-urutanipun sesorah ingkang leres yaiku...</p> <ul style="list-style-type: none">a. Pamuji- Pambuka- Pangajeng-ajeng- Isi-Panutupb. Pambuka- Pangajeng-ajeng- Isi- Pamuji-Panutupc. Pamuji- Pangajeng-ajeng- Pambuka- Panutupd. Pambuka- Pamuji- Isi- Pangajeng-ajeng-Panutup <p>7. Video “Boten kesupen kula sakanca ndherek nedonga mug-mugi sedherek kula siswa kelas IX saged katampi ing pawiyatan ingkang dipun remeni. Tembenipun saged kasil kanthi sae, dados manungsa inkang migunani tumrap agami, bangsa lan negari” Video ing dhuwur yaiku tuladha...</p> <ul style="list-style-type: none">a. Pamujib. Pangajeng-ajengc. Panutupd. Pambuka <p>8. Bab sing kudu digatekake gegayutan kaliyan wirama yaiku...</p> <ul style="list-style-type: none">a. Ayu lan orane anggone dandanb. Dhuwur cendhaking swarac. Dawa lan cendahaking swarad. Dhuwur cendhaking pamaos <p>9. 4 W tegesipun inggih menika...</p> <ul style="list-style-type: none">a. Wicara, Wiraga, Wirama, Wirasab. Wijaya, Wirama, Winarso, Wirasac. Wicara, Wiratno, Wirama, Wirasad. Wicara, Wijaya, Wirama, Wirasa <p>10. Sesorah uga diarani medhar sabda, medhar tegese</p>
--	--	--

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		<p>ongandharake dene sabda tegese...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Donga b. Omongan c. Andharan d. Ngilmu <p>Cacahing skor : 100 Cacahing Soal: 10 Wangsulan Leres: 10 Presentase: 100% Kunci Jawaban : 1.B 6. D 2.D 7. B 3.B 8. B 4.C 9. A 5.D 10. B Panjenengan Pikantuk Biji: 100 DIPUNAMBALI</p>
34	GLOSARIUM	<p>GLOSARIUM</p> <p>Bingah : Seneng banget (Bausastra: 53) Dahat : Banget (Bausastra: 100) Karaharjan : Kabegjan, Katentreman (Bausastra: 188) Kawilujengan: Keslametan (Bausastra:194) Kesupen : Kelalen (Bausastra: 216) Kinabekten : Diurmati, diajeni (Bausastra: 223) Mangayubagya : Berbahagia Migunani : Maedahi (Bausastra: 314) Minangka : Kang dadi (Bausastra :314) Pangaksama : Pangapura (Bausastra :467) Pawiyatan : Pendhidhikan Pikantuk : Pakoleh (Bausastra :490) Pitedah : pituduh (Bausastra :494) Tembenipun : ing besuk (bausastra :600) Wewarah : Pitutur (Bausastra: 656)</p>

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

35	DAFTAR PUSTAKA	<p style="text-align: center;">DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. 2010. Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta: Dinpenpora.</p> <p>Warih Jatirahayu, Sugiharjo, Marsono. 2010. Kaloka Basa . Yogyakarta: Bios Offset.</p> <p>Poerwodarminta, W.J.S. 1939. Baosastra Djawa. Batavia: J.B. Wolters Uitgevers. Maatchappij N.V.</p> <p>Sri Winarti, dkk. LKS Sembada. Klaten: Kurnia Jaya Mandiri</p>
36	PROFIL	<p>PROFIL</p> <p>Biodata Penyusun:</p> <p>Nama : Candra Wisnuaji Prabowo</p> <p>Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa</p> <p>Tempat, tanggal lahir : 13 Agustus 1990</p> <p>Alamat : Kemasan Sendangtirto Berbah Sleman RT.03 RW.19</p> <p>Ucapan puji syukur kepada: Allah SWT atas segala nikmat-Nya.</p> <p>Ucapan terima kasih kepada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alm. Bapak Suyadi dan Ibuku Aminah atas doa, dukungan, dan bimbingannya serta Kakaku Benny

LANJUTAN NASKAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJAN SESORAH

		<p>Wisnu Pranowo, S.T dan adiku Aknes Wahyuningtyas Fajarwati untuk semangatnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prof. Dr. Suwarna, M.Pd dan Venny Indria Ekowati, M.Litt. selaku dosen pembimbing • Ibu Nurhidayati, S. Pd, M. Hum. Selaku ahli media • Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta. • Seluruh keluarga besar SMP Negeri 14 Yogyakarta • Seluruh keluarga besar mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2008 khususnya kelas H. • Mbak Rosyida Ramadhani yang sudah mengenalkan Adobe Flash
37	MEDAL	<p style="text-align: center;">MENAPA PANJENENGAN SAMPUN MANTEP BADHE MEDAL SAKING MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SESORAH? INGGIH - BOTEN</p>
38	Halaman penutup	<p style="text-align: center;">MATUR NUWUN AWIT KAWIGATOSANNIPUN SESORAH MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN</p>

CARA PENGOPERASIAN MEDIA PEMBELAJARAN SESORAH

1. Silahkan hidupkan komputer anda.
2. Masukkan CD pembelajaran sesorah ke dalam RAM komputer, CD akan otomatis terbuka, namun apabila CD tidak terbuka secara otomatis maka klik kanan Start → buka Eksplora → CD Drive → klik kanan pada file open exe. Setelah berhasil dibuka maka akan muncul simbol f main, setelah itu klik dua kali pada simbol f, dan anda akan masuk ke menu utama.
3. Pada menu utama terdapat beberapa tombol menu yang dapat anda pilih dengan cara meng-klik tombol yang anda kehendaki, jika anda ingin kembali ke menu utama maka klik tombol kembali atau klik menu yang tersedia.
4. Mulailah dengan masuk ke menu panduan untuk mengetahui petunjuk pengoperasian media pembelajaran.
5. Masuklah ke menu materi pembelajaran sesuai dengan urutan nomor yang ada di dalam menu utama, yaitu dimulai dari menu materi pangertosan sesorah. Ikuti setiap petunjuk yang anda temui dalam layar monitor misalnya untuk kembali ke halaman sebelumnya dengan cara meng-klik tombol anak panah kiri “materi”, dan untuk kembali ke menu utama dengan cara meng-klik tombol home. Jangan beralih ke menu selanjutnya sebelum anda menguasai materi tersebut. Jika dalam materi ada kata-kata sukar anda dapat masuk ke menu Glosarium untuk mengetahui artinya.

6. Beralih ke menu evaluasi jika anda sudah benar-benar menguasai materi.
Kerjakan soal evaluasi dengan meng-klik jawaban yang anda anggap benar, setelah selesai anda akan mendapatkan informasi tentang jumlah nilai yang anda peroleh. Klik tombol dipunambali, jika anda ingin mengulangi mengerjakan soal.
7. Jika anda ingin keluar maka klik tombol menu keluar, klik tombol inggih dan klik boten jika anda ingin kembali ke menu utama.

TAMPILAN LAYOUT AKHIR MEDIA PEMBELAJARAN SESORAH



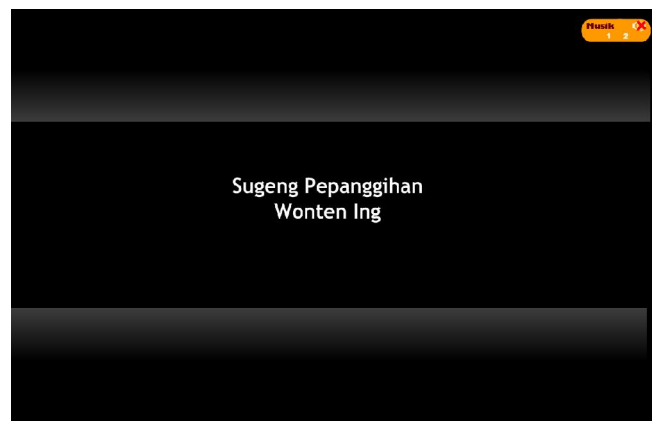
LAYER 1



LAYER 2



LAYER 3



LAYER 4



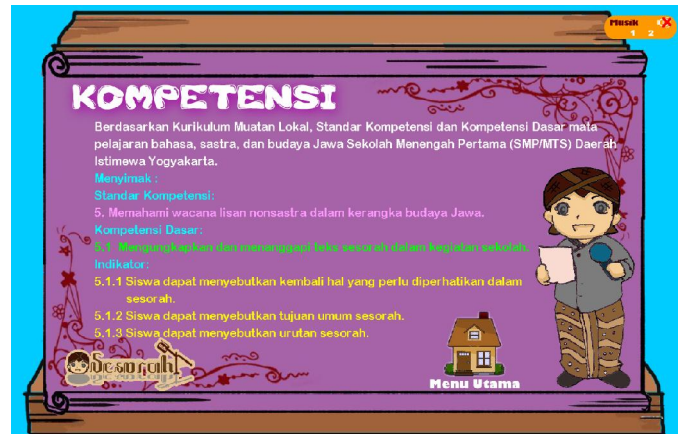
LAYER 5



LAYER 6



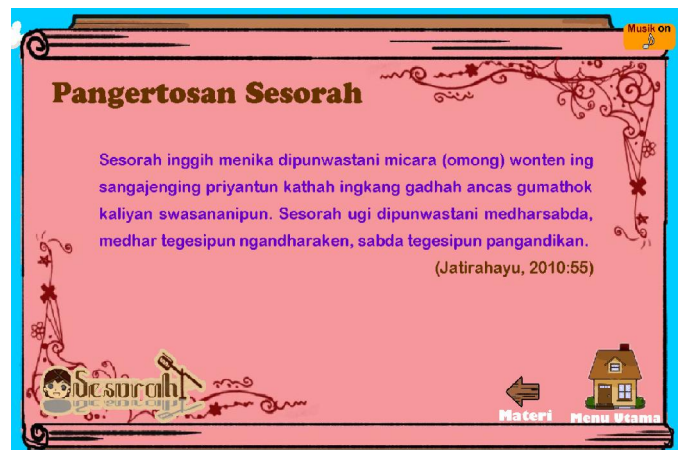
LAYER 7



LAYER 8



LAYER 9



LAYER 10



LAYER 11




LAYER 12


Rantamaning Sesorah

Ing salebeting sesorah kedah kamot perkawis ingkang kados punika, kanthi rantaman ingkang sampun runtut. Rantaman pokokipun inggih menika :

1. **Purwaka Basa**
Salam pambuka
 Isinipun ngucapaken salam dhumateng para tamu minangka tandha sapa aruh lan pakurmatan. Kawiwan tembung nuwun, kulanuwun utawi sanesipun.

Pamuji
 Isinipun muji syukur lan panuwun dhumateng gusti ingkang maha Agung, supados adicara ingkang dipunlampahi saged lancar.

 **Sesorah**

 **Materi** **Menu Utama**

LAYER 13

Tuladha Sesorah

Tuladha Leres **Tuladha Lepat**

 **Sesorah**


 **Materi** **Menu Utama**

LAYER 14

Tuladha Sesorah


Tuladha Jangkep **Tuladha Jangkep :**

Purwaka Basa **Surasa Basa** **Wasana Basa**



Teks Sesorah

Assalamu'alaikum wr. wb
 Nuwun panjenganipun Bapak Kepala SMP Bina Taruna ingkang dahat kinabekten. Bapak/ibu guru, karyawan saha para tamu ingkang kinormatan. Sedherek kula siswa kelas IX ingkang kula tresnani.
 Kanthi rahmating gusti ingkang maha agung, ing wekdal menika kita sedaya taksih pinerangan karaharjan saha kawilujengan. Salemah ing wanci menika kita saged kempal manunggal kanthi

 **Sesorah**


 **Materi** **Menu Utama**

LAYER 15

Tuladha Sesorah

Tuladha Jangkep **Purwaka Basa :**


Purwaka Basa **Surasa Basa** **Wasana Basa**



Teks Sesorah

Assalamu'alaikum wr. wb
 Nuwun panjenganipun Bapak Kepala Sekolah SMP Bina Taruna ingkang dahat kinabekten. Bapak/ibu guru, karyawan saha para tamu ingkang kinormatan. Sedherek kula siswa kelas IX ingkang kula tresnani.
 Kanthi rahmating gusti ingkang maha agung, ing wekdal

 **Sesorah**


 **Materi** **Menu Utama**

LAYER 16

Tuladha Sesorah

Tuladha Jangkep **Surasa Basa :**


Purwaka Basa **Surasa Basa** **Wasana Basa**



Teks Sesorah

Kula minangka wakil saking kelas VII saha VIII ingkang sepisan ndherek bingah sarta mangayubagya dene kangmas lan mbakyu kula sampun kasil anggenipun ngangsu kawruh saha ngrampungaken kewajibanipun ing sekolah menika, lulus kanthi biji ingkang maremaken. Sedaya kalawau damel bingahipun para warga sekolah sarta tiyang sepuh.

 **Sesorah**

 **Materi** **Menu Utama**

LAYER 17

Tuladha Sesorah

Tuladha Jangkep **Wasana Basa :**

Purwaka Basa **Surasa Basa** **Wasana Basa**



Teks Sesorah

Boten kesupen kula sakince ndherek ndedonga mugi-mugi sedherek kula siswa kelas IX saged kalampi ing pawiyatan ingkang dipun remeni.
 Tembenipun saged kasil kanthi sae, dados manungsa ingkang migunani tumrap agami, bangsa lan negari.
 Minangka panutuping atur, kula sakanca nyuwun pangapunten menawi

 **Sesorah**

 **Materi** **Menu Utama**

LAYER 18



LAYER 19



LAYER 20



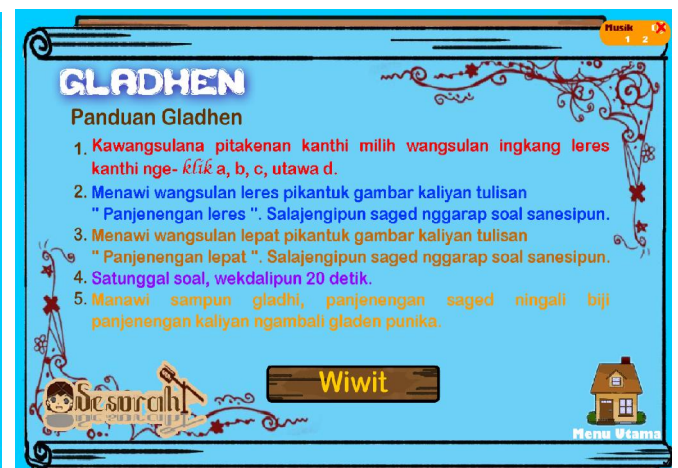
LAYER 20



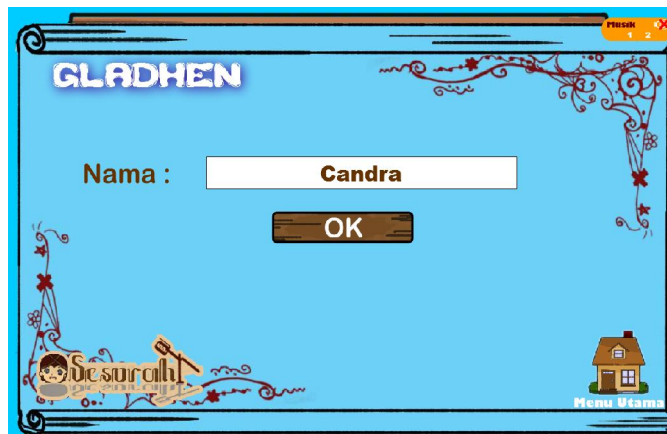
LAYER 21



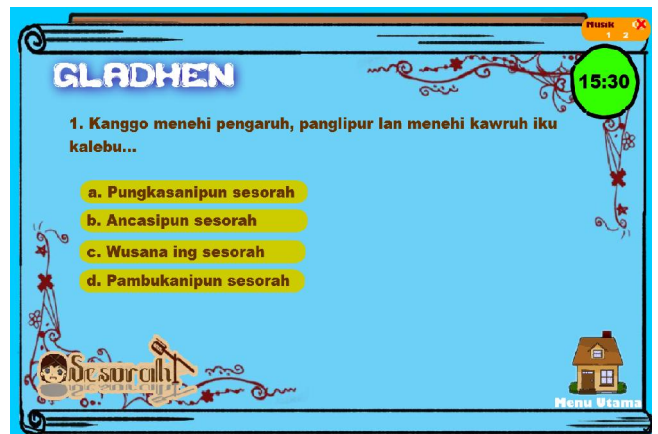
LAYER 22



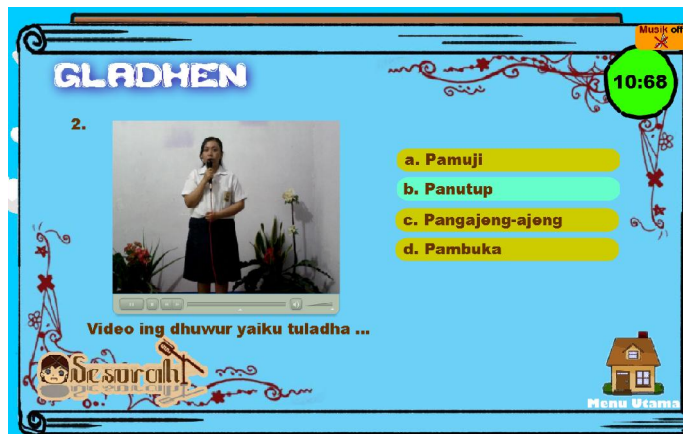
LAYER 23



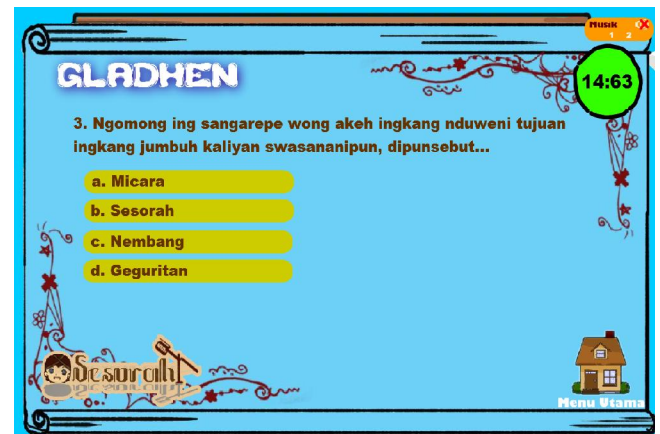
LAYER 24



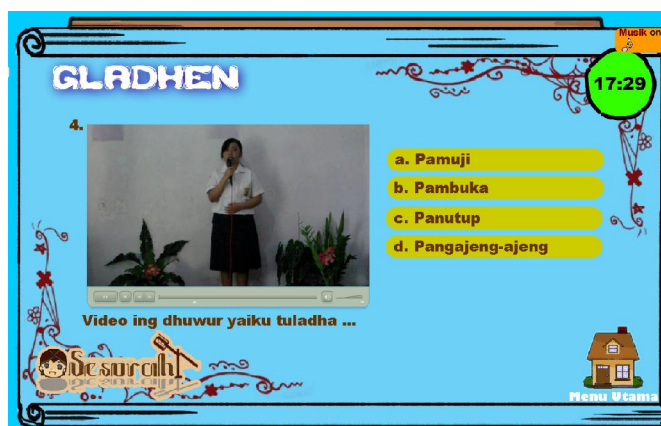
LAYER 25



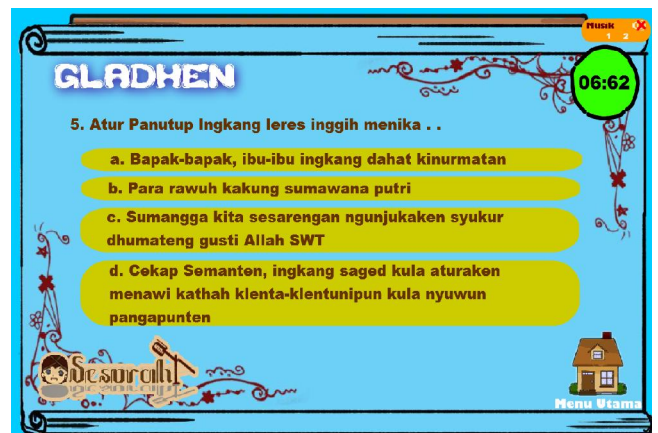
LAYER 26



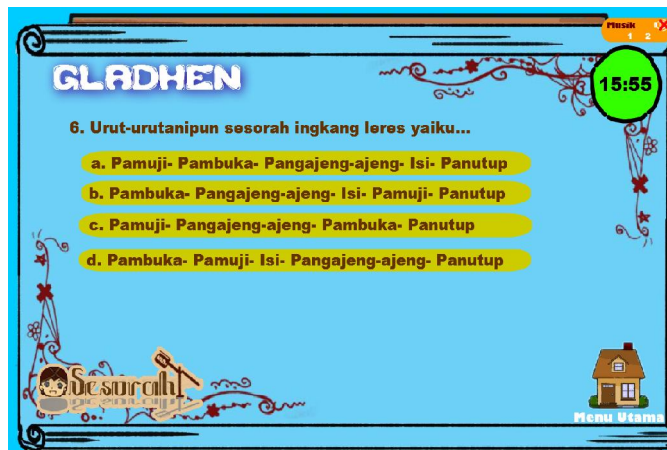
LAYER 27



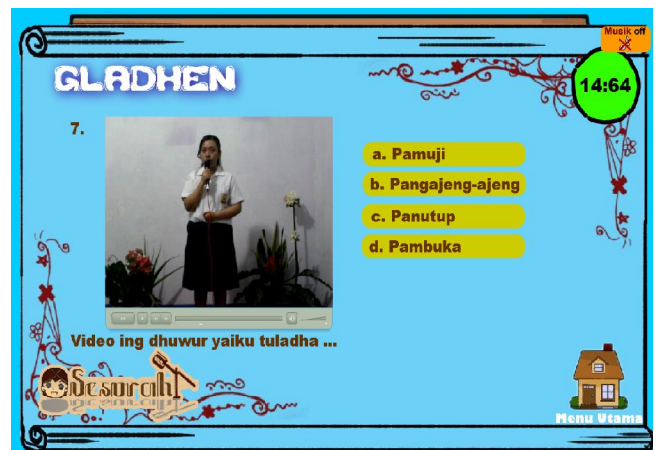
LAYER 28



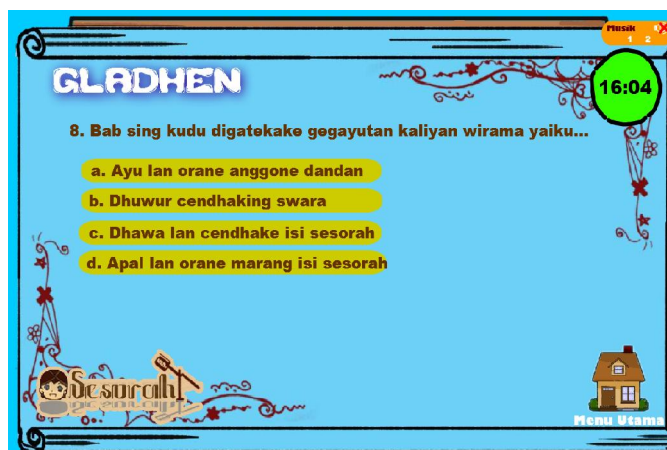
LAYER 29



LAYER 30



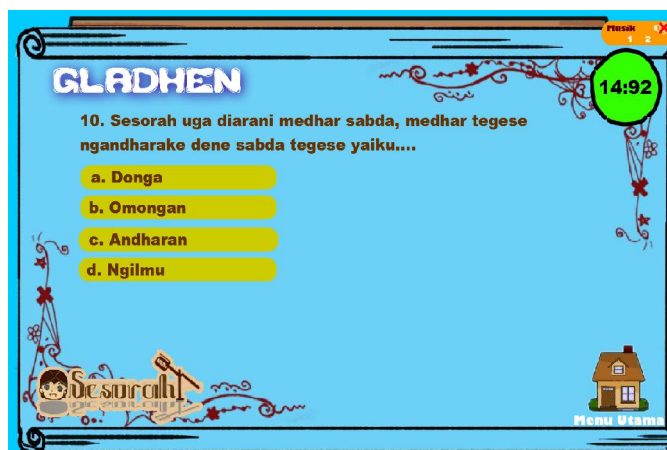
LAYER 31



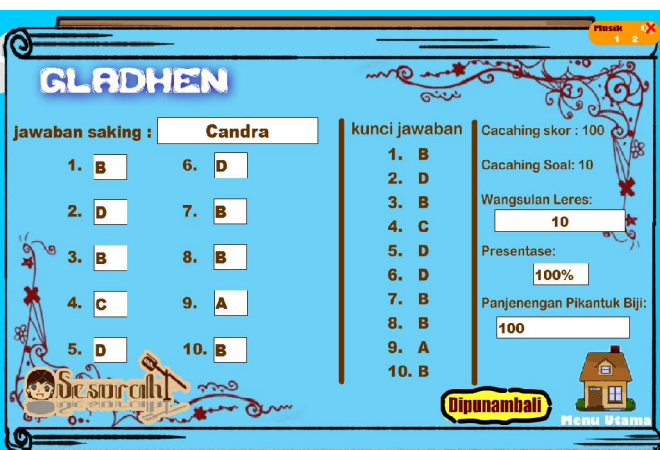
LAYER 32



LAYER 33



LAYER 34



LAYER 35



LAYER 36



LAYER 37



LAYER 38



LAYER 39



LAYER 40



LAYER 41

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Menyimak Sesorah
Sasaran : Kelas IX SMP
Programer : Candra Wisnuaji Prabowo
Ahli Media : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
Tanggal : 27-6-2012

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai penilaian terhadap media pembelajaran dengan kriteria penilaian, yaitu sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (C)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
4. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

NO.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar		✓			

Lanjutan Tabel Aspek Pemrograman

		SB	B	@	K	SK
2	Petunjuk belajar <i>include</i> dengan program			✓		
3	Sistematika penyajian materi			✓		
4	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
5	Kejelasan uraian materi			✓		
6	Kecukupan pemberian latihan			✓		
7	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar		✓			
8	Kesesuaian penyajian soal tes sesuai indikator keberhasilan			✓		
9	Kejelasan penggunaan istilah			✓		
10	Kejelasan penggunaan bahasa			✓		

Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan.			✓		
2	Kejelasan penyajian materi.			✓		
3	Sistematika penyajian materi.			✓		
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi.			✓		

Lanjutan Tabel Aspek Pemrograman

5	Penggunaan bahasa mudah dipahami.			✓		
6	Gambar yang disajikan mendukung materi.			✓		
7	Apakah penggunaan animasi sesuai dengan materi.				✓	
8	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar.			✓		
9	Rumusan soal sesuai dengan indikator.			✓		
10	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan.			✓		

Komentar atau saran umum.

1. Konfigurasi gambar
 2. Menu (collets)
 3. Respon jawaban soal.
 4. Kompatibilitas
- C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 27-6-2024

Ahli Media

Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

LEMBAR VALIDASI II
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Menyimak Sesorah
Sasaran : Kelas IX SMP
Programer : Candra Wisnuaji Prabowo
Ahli Media : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
Tanggal : 16 - 7 - 2012

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemrograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai penilaian terhadap media pembelajaran dengan kriteria penilaian, yaitu sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (C)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
4. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar		✓			

Lanjutan Tabel Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
2	Petunjuk belajar <i>include</i> dengan program		✓			
3	Sistematika penyajian materi			✓		
4	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
5	Kejelasan uraian materi		✓			
6	Kecukupan pemberian latihan			✓		
7	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar			✓		
8	Kesesuaian penyajian soal tes sesuai indikator keberhasilan			✓		
9	Kejelasan penggunaan istilah		✓			
10	Kejelasan penggunaan bahasa		✓			

Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan.		✓			
2	Kejelasan penyajian materi.		✓			
3	Sistematika penyajian materi.		✓			

Lanjutan Tabel Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi.		✓			
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami.		✓			
6	Gambar yang disajikan mendukung materi.			✓		
7	Apakah penggunaan animasi sesuai dengan materi.			✓		
8	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar.		✓			
9	Rumusan soal sesuai dengan indikator.		✓			
10	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan.		✓			

Komentar atau saran umum.

Performance & animasi di buat dinamis

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta, 16-7-2012

Ahli Materi

[Signature]

Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.
NIP. 19640201 198812 1 001

LEMBAR VALIDASI TAHAP AKHIR
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Menyimak Sesorah
Sasaran : Kelas IX SMP
Programer : Candra Wisnuaji Prabowo
Ahli Media : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
Tanggal : 30 Agustus 2012

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai penilaian terhadap media pembelajaran dengan kriteria penilaian, yaitu sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (C)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
4. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar		✓			

Lanjutan Tabel Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
2	Petunjuk belajar <i>include</i> dengan program		✓			
3	Sistematika penyajian materi		✓			
4	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
5	Kejelasan uraian materi	✓				
6	Kecukupan pemberian latihan		✓			
7	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar		✓			
8	Kesesuaian penyajian soal tes sesuai indikator keberhasilan		✓			
9	Kejelasan penggunaan istilah		✓			
10	Kejelasan penggunaan bahasa		✓			

Komentar atau saran umum.

.....

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan.	✓				
2	Kejelasan penyajian materi.	✓				
3	Sistematika penyajian materi.	✓				

Lanjutan Tabel Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi.	✓				
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami.		✓			
6	Gambar yang disajikan mendukung materi.		✓			
7	Apakah penggunaan animasi sesuai dengan materi.	✓				
8	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
9	Rumusan soal sesuai dengan indikator.	✓				
10	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan.		✓			

Komentar atau saran umum.

1. *Tuliskan isi huruf besar*
2. *Ganti' susul*

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, *20 Agt 20*

Ahli Materi

[Signature]

Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.
NIP. 19640201 198812 1 001

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Menyimak Sesorah
Sasaran : Kelas IX SMP
Programer : Candra Wisnuaji Prabowo
Ahli Media : Nurhidayati, S.Pd. M. Hum.
Tanggal : 26-6-2012

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai penilaian terhadap media pembelajaran dengan kriteria penilaian, yaitu sebagai berikut.

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (C)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

4. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

NO.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media			✓		

Lanjutan Tabel Aspek Pemrograman

2	Keterbacaan dan ketepatan teks atau tulisan		✓			
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	✓				
4	Konsistensi penempatan <i>button</i>				✓	
5	Kualitas tampilan gambar dan <i>video</i>	✓				
6	Sajian gambar	✓				
7	Daya dukung musik pengiring dalam media		✓			
8	Tampilan layar		✓			
9	Kejelasan suara	✓				
10	Ketepatan penggunaan bahasa		✓			

Komentar atau saran umum.

- Urutan button & perbaikan pada menu utama
- konsistensi tombol
- lengkapi tombol → ← dan △ setiap layer

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan Navigasi			✓		
2	Konsistensi penggunaan tombol			✓		
3	Kejelasan petunjuk		✓			
4	Kemudahan penggunaan media			✓		
5	Efisiensi penggunaan tampilan <i>layer</i>			✓		

Lanjutan Tabel Aspek Pemrograman

6	Efisiensi teks		✓			
7	Respon terhadap peserta didik		✓			
8	Kecepatan program		✓			
9	Kemenarikan media		✓			
10	Efisiensi umpan balik	✓				

Komentar atau saran umum.

- Lengkapi layer dengan fasilitas button memuat
- Point 3 tombol masih sesuaikan
- Glosarium alfabetis

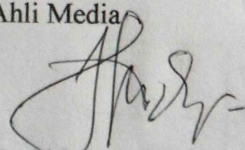
C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta,

Ahli Media



Nurhidayati, S.Pd. M. Hum.

NIP. 19780610 200112 2 002

LEMBAR VALIDASI II
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Menyimak Sesorah
Sasaran : Kelas IX SMP
Programer : Candra Wisnuaji Prabowo
Ahli Media : Nurhidayati, S.Pd. M. Hum.
Tanggal : 19 - 7 - 2012

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai penilaian terhadap media pembelajaran dengan kriteria penilaian, yaitu sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (C)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
4. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media		✓			

Lanjutan Tabel Aspek Tampilan

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
2	Keterbacaan dan ketepatan teks atau tulisan		✓			
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	✓				
4	Konsistensi penempatan <i>button</i>		✓			
5	Kualitas tampilan gambar dan <i>video</i>	✓				
6	Sajian gambar	✓				
7	Daya dukung musik pengiring dalam media		✓			
8	Tampilan layar		✓			
9	Kejelasan suara	✓				
10	Ketepatan penggunaan bahasa		✓			

Komentar atau saran umum.

Button dan tulisan sebagai tombol pilihan lebih mudah digunakan jika ada animasi perantara.

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan Navigasi		✓			
2	Konsistensi penggunaan tombol		✓			
3	Kejelasan petunjuk		✓			
4	Kemudahan penggunaan media		✓			
5	Efisiensi penggunaan tampilan <i>layer</i>		✓			

Lanjutan Tabel Aspek Pemrograman

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
6	Efisiensi teks	✓				
7	Respon terhadap peserta didik		✓			
8	Kecepatan program		✓			
9	Kemenarikan media	✓				
10	Efisiensi umpan balik	✓				

Komentar atau saran umum.

Warna teks usahakan lebih variatif dan mudah terbaca : background terang - teks gelap.

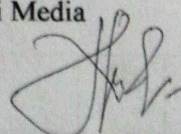
C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- ☒ Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta, 19-7-2012

Ahli Media



Nurhidayati, S.Pd. M. Hum.

NIP. 19780610 200112 2 002

**LEMBAR VALIDASI TAHAP AKHIR
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Menyimak Sesorah
Sasaran : Kelas IX SMP
Programer : Candra Wisnuaji Prabowo
Ahli Media : Nurhidayati, S.Pd. M. Hum.
Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai penilaian terhadap media pembelajaran dengan kriteria penilaian, yaitu sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (C)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
4. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media	✓				

Lanjutan Tabel Aspek Tampilan

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
2	Keterbacaan dan ketepatan teks atau tulisan		✓			
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	✓				
4	Konsistensi penempatan <i>button</i>	✓				
5	Kualitas tampilan gambar dan <i>video</i>	✓				
6	Sajian gambar	✓				
7	Daya dukung musik pengiring dalam media		✓			
8	Tampilan layar	✓				
9	Kejelasan suara	✓				
10	Ketepatan penggunaan bahasa		✓			

Komentar atau saran umum.

Media sudah representatif

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan Navigasi	✓				
2	Konsistensi penggunaan tombol	✓				
3	Kejelasan petunjuk	✓				
4	Kemudahan penggunaan media	✓				
5	Efisiensi penggunaan tampilan <i>layer</i>		✓			

Lanjutan Tabel Aspek Pemrograman

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
6	Efisiensi teks	✓				
7	Respon terhadap peserta didik	✓				
8	Kecepatan program	✓				
9	Kemenarikan media	✓				
10	Efisiensi umpan balik	✓				

Komentar atau saran umum.

Revisi "gladhen" soal no 1

.....

.....

.....

.....

.....

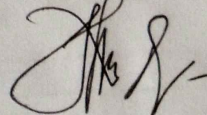
C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan.

- Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- ☒ Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta,

Ahli Media



Nurhidayati, S.Pd. M. Hum.

NIP. 19780610 200112 2 002

LEMBAR EVALUASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Menyimak Sesorah
Sasaran : Kelas IX Sekolah Menengah Pertama
Progamer : Candra Wisnuaji Prabowo
Guru Bahasa Jawa : Drs. Sugiharjo, M. Pd.
Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru bahasa Jawa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek kesesuaian konsep dan kompetensi, aspek kualitas tampilan media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor sesuai penilaian terhadap media pembelajaran dengan kriteria penilaian, yaitu sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup (C)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
4. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	Penilaian				
		SB	B	C	KB	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP.	✓				

Tabel lanjutan Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	Penilaian				
		SB	B	C	KB	SK
2.	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran <i>Adobe Flash CS 5 Professional</i>	✓				
3.	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media.			✓		
4.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar.	✓				
5.	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media.			✓		

Komentar dan Saran secara Umum

- Kalimat dalam tulisan sebaiknya ~~per~~ yang efektif dan efisien.
- Ragam bahasa perlu diperbaiki; misalnya, jika dalam pembahasan ngoko ya usahakan konsis-
ten.

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	Penilaian				
		SB	B	C	KB	SK
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS 5 Professional</i> .		✓			
2.	Komposisi Warna		✓			
3.	Tampilan Menu		✓			
4.	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks.		✓			
5.	Kualitas Gambar dan Video		✓			

Komentar dan Saran secara Umum

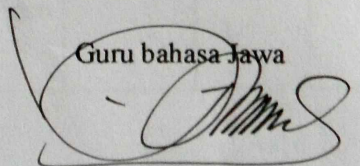
- Sudah Baik .

Kesimpulan

- Media interaktif pembelajaran Menyimak *sesorah* tersebut layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.
- Media interaktif pembelajaran Menyimak *sesorah* tersebut tidak layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Yogyakarta,

Guru bahasa Jawa



Drs. Sugiharjo, M. Pd.

NIP. 19650703 199802 1 002

ANGKET TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK SESORAH
DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS 5 PROFESSIONAL
UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama : Hagus Tm' Wibowo
 No. Absen : 01 / 18 D
 Tanggal : 01 - Agustus - 2012

Petunjuk Pengisian :

- Beri tanda cek (✓) pada tabel angket berikut ini, dengan ketentuan sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju KS = Kurang Setuju
 S = Setuju TS = Tidak Setuju
 RR = Ragu-ragu
- Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>sesorah</i>	✓				
2.	Materi <i>sesorah</i> yang disajikan dalam media tersebut dapat siswa pahami dengan mudah,	✓				
3.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat mempraktikan <i>sesorah</i>		✓			
4.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat memahami isi dari <i>sesorah</i>		✓			
5.	Setelah belajar media tersebut saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal <i>sesorah</i> .		✓			

Tabel lanjutan Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
6.	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media tersebut menuntun saya untuk memahami materi.		✓			
7.	Latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan atau diselesaikan.	✓				
8.	Glosarium membantu saya memahami pengertian-pengertian yang ada.		✓			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Media pembelajaran tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.	✓				
2.	Saya tertarik mempelajari materi sesorah dengan media menggunakan media pembelajaran.	✓				
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami.	✓				
4.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan belajar di rumah.		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.	✓				
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah memahami.		✓			
3.	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi <i>sesorah</i> .	✓				
4.	Warna Background, teks, gambar, dan animasi serasi sehingga saya nyaman selama belajar dengan media ini.	✓				

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga saya dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dengan mudah	✓				
2.	Tombol yang disediakan dalam media tersebut memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut.	✓				
3.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan dengan mudah tanpa bantuan orang lain.		✓			

Tabel lanjutan Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga mudah untuk digunakan		✓			

Saran dan Masukan:

karena bisa dilakukan lagi. agar lebih baik untuk pembelajaran

.....

.....

.....

.....

**ANGKET TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK *SESORAH*
DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS 5 PROFESSIONAL*
UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Nama : Adinda Nora Krisna-F
No. Absen : 02
Tanggal : 1 Agustus 2012

Petunjuk Pengisian :

- Beri tanda cek (✓) pada tabel angket berikut ini, dengan ketentuan sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju KS = Kurang Setuju
 S = Setuju TS = Tidak Setuju
 RR = Ragu-ragu
- Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>sesorah</i>		✓			
2.	Materi <i>sesorah</i> yang disajikan dalam media tersebut dapat siswa pahami dengan mudah,		✓			
3.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat mempraktikan <i>sesorah</i>			✓		
4.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat memahami isi dari <i>sesorah</i>		✓			
5.	Setelah belajar media tersebut saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal <i>sesorah</i> .		✓			

Tabel lanjutan Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
6.	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media tersebut menuntun saya untuk memahami materi.		✓			
7.	Latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan atau diselesaikan.		✓			
8.	Glosarium membantu saya memahami pengertian-pengertian yang ada.		✓			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Media pembelajaran tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.		✓			
2.	Saya tertarik mempelajari materi sesorah dengan media menggunakan media pembelajaran.		✓			
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami.		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan belajar dirumah.		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.		✓			
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah memahami.		✓			
3.	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi <i>sesorah</i> .		✓			
4.	Warna Background, teks, gambar, dan animasi serasi sehingga saya nyaman selama belajar dengan media ini.		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga saya dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dengan mudah		✓			
2.	Tombol yang disediakan dalam media tersebut memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut.		✓			
3.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan dengan mudah tanpa bantuan orang lain.		✓			

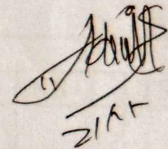
Tabel lanjutan Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga mudah untuk digunakan		C			

Saran dan Masukan:

media yang digunakan lucu, jadi tertarik untuk menggunakan.

Yogyakarta 1 Agustus 2012


ZIAF

(Adinda Nora K.F.)

ANGKET TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK SESORAH
DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS 5 PROFESSIONAL
UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama : Della Esperanza A.P
 No. Absen : 06
 Tanggal : 1 Agustus 2012

Petunjuk Pengisian :

- Beri tanda cek (√) pada tabel angket berikut ini, dengan ketentuan sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju KS = Kurang Setuju
 S = Setuju TS = Tidak Setuju
 RR = Ragu-ragu
- Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>sesorah</i>		√			
2.	Materi <i>sesorah</i> yang disajikan dalam media tersebut dapat siswa pahami dengan mudah,	√				
3.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat mempraktikan <i>sesorah</i>		√			
4.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat memahami isi dari <i>sesorah</i>		√			
5.	Setelah belajar media tersebut saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal <i>sesorah</i> .	√				

Tabel lanjutan Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
6.	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media tersebut menuntun saya untuk memahami materi.	✓				
7.	Latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan atau diselesaikan.	✓				
8.	Glosarium membantu saya memahami pengertian-pengertian yang ada.		✓			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Media pembelajaran tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.	✓				
2.	Saya tertarik mempelajari materi sesorah dengan media menggunakan media pembelajaran.	✓				
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami.	✓				
4.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan belajar di rumah.	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.	✓				
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah memahami.	✓				
3.	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi <i>sesorah</i> .	✓				
4.	Warna Background, teks, gambar, dan animasi serasi sehingga saya nyaman selama belajar dengan media ini.	✓				

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga saya dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dengan mudah	✓				
2.	Tombol yang disediakan dalam media tersebut memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut.	✓				
3.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan dengan mudah tanpa bantuan orang lain.	✓				

Tabel lanjutan Aspek Pengoperasian Media

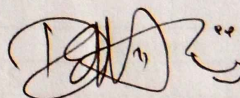
No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga mudah untuk digunakan	✓				

Saran dan Masukan:

Belajar menggunakan media ini saja, karena saya mudah ~~mengerti~~ mengerti.

1 Agustus 2012

dari,



dellarespi

**ANGKET TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK SESORAH
DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS 5 PROFESSIONAL
UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Nama : *Fatoni Setiaji*
No. Absen : *11*
Tanggal : *8 Agustus 2012*

Petunjuk Pengisian :

1. Beri tanda cek (√) pada tabel angket berikut ini, dengan ketentuan sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju KS = Kurang Setuju
 S = Setuju TS = Tidak Setuju
 RR = Ragu-ragu
2. Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>sesorah</i>	√				
2.	Materi <i>sesorah</i> yang disajikan dalam media tersebut dapat siswa pahami dengan mudah,	√				
3.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat mempraktikan <i>sesorah</i>	√				
4.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat memahami isi dari <i>sesorah</i>	√				
5.	Setelah belajar media tersebut saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal <i>sesorah</i> .		√			

Tabel lanjutan Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
6.	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media tersebut menuntun saya untuk memahami materi.		✓			
7.	Latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan atau diselesaikan.		✓			
8.	Glosarium membantu saya memahami pengertian-pengertian yang ada.	✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Media pembelajaran tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.		✓			
2.	Saya tertarik mempelajari materi sesorah dengan media menggunakan media pembelajaran.		✓			
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami.		✓			
4.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan belajar dirumah.		✓			

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.		✓			
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah memahami.		✓			
3.	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi <i>sesorah</i> .		✓			
4.	Warna Background, teks, gambar, dan animasi serasi sehingga saya nyaman selama belajar dengan media ini.		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga saya dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dengan mudah		✓			
2.	Tombol yang disediakan dalam media tersebut memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut.		✓			
3.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan dengan mudah tanpa bantuan orang lain.		✓			

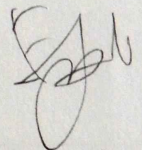
Tabel lanjutan Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga mudah untuk digunakan		✓			

Saran dan Masukan:

mediane apik banget mas nyendengke :)

Yogyakarta, 1 Agustus 2012


(Fatoni)

**ANGKET TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK SESORAH
DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS 5 PROFESSIONAL
UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Nama : nanda junita aidra.t.
No. Absen : 20
Tanggal : 1 agustus 2012 .

Petunjuk Pengisian :

- Beri tanda cek (√) pada tabel angket berikut ini, dengan ketentuan sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju KS = Kurang Setuju
 S = Setuju TS = Tidak Setuju
 RR = Ragu-ragu
- Saran dan masukan harap ditulis pada lembar yang disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Dengan media tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>sesorah</i>	✓				
2.	Materi <i>sesorah</i> yang disajikan dalam media tersebut dapat siswa pahami dengan mudah,		✓			
3.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat mempraktikan <i>sesorah</i>			✓		
4.	Setelah belajar dengan media tersebut saya dapat memahami isi dari <i>sesorah</i>		✓			
5.	Setelah belajar media tersebut saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal <i>sesorah</i> .			✓		

Tabel lanjutan Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
6.	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media tersebut menuntun saya untuk memahami materi.	✓				
7.	Latihan soal yang ada dalam media ini mudah untuk dikerjakan atau diselesaikan.	✓				
8.	Glosarium membantu saya memahami pengertian-pengertian yang ada.		✓			

B. Aspek Kemandirian Belajar

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Media pembelajaran tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.		✓			
2.	Saya tertarik mempelajari materi sesorah dengan media menggunakan media pembelajaran.		✓			
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami.	✓		✓		
4.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan belajar dirumah.	✓				

C. Aspek Penyajian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.	✓				
2.	Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana sehingga saya mudah memahami.	✓				
3.	Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi <i>sesorah</i> .		✓			
4.	Warna Background, teks, gambar, dan animasi serasi sehingga saya nyaman selama belajar dengan media ini.		✓			

D. Aspek Pengoperasian Media

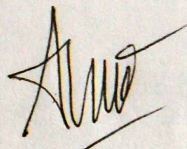
No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga saya dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dengan mudah		✓			
2.	Tombol yang disediakan dalam media tersebut memudahkan saya dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut.	✓				
3.	Media pembelajaran tersebut dapat saya gunakan dengan mudah tanpa bantuan orang lain.	✓				

Tabel lanjutan Aspek Pengoperasian Media

No.	Kriteria	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
4.	Media pembelajaran tersebut tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga mudah untuk digunakan		✓			

Saran dan Masukan:

Mediannya menyenangkan dan mudah dimengerti, animasinya lucu-lucu, cara pembelajarannya & lebih mudah dimengerti karna menggunakan komputer. :)


(nanda Junita)

FORMAT KISI-KISI PENULISAN SOAL

Jenis Sekolah : SMP

Alokasi Waktu : 10 menit

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Jumlah soal : 10 Butir

Kurikulum : KTSP

Penulis : Candra Wisnuaji Prabowo

No. Urut	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Bahan Kelas/ smt.	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes	No. Soal
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	5.1 Memahami wacana lisan non sastra dalam kerangka budaya Jawa.	5.2 Mengungkapkan dan menanggapi teks sesorah dalam kegiatan sekolah	Kelas IX/ Semester Genap	Sesorah di sekolah.	1. Disajikan pertanyaan, siswa dapat mengkategorikan tujuan sesorah dengan tepat	PG	1
					2. Disajikan cuplikan video, siswa dapat mengidentifikasi video dengan tepat,sesuai dengan konteksnya.	PG	2
					3. Disajikan sebuah kalimat pertanyaan, siswa dapat mengidentifikasi jawaban dari kalimat itu.	PG	3
					4. Disajikan cuplikan video, siswa dapat mengklasifikasikan cuplikan video sesuai dengan urutannya	PG	4
					5. Siswa dapat mengklasifikasikan teks sesorah yang termasuk panutup.	PG	5
					6. Siswa dapat menyebutkan urutan-urutan sesorah yang benar.	PG	6

					7. Disajikan sebuah video sesorah, siswa dapat mengidentifikasi video tersebut dengan tepat.	PG	7
					8. Siswa dapat menyebutkan kembali istilah-istilah dalam sesorah.	PG	8
					9. Disajikan istilah singkatan, siswa dapat menjawab istilah tersebut.	PG	9
					10. Disajikan kalimat, siswa dapat menjawab istilah yang ada pada kalimat soal dengan benar.	PG	10

PRESENSI SISWA
KELAS IX D
SMP NEGERI 14 YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013

No.	NIS	NAMA SISWA	TANGGAL																												JUMLAH			
			25/7/12	26/7/12	27/7/12	28/7/12	29/7/12	30/7/12	31/7/12	1/8/12	2/8/12	3/8/12	4/8/12	5/8/12	6/8/12	7/8/12	8/8/12	9/8/12	10/8/12	11/8/12	12/8/12	13/8/12	14/8/12	15/8/12	16/8/12	17/8/12	18/8/12	19/8/12	20/8/12	SAKIT	IJIN	ALPA		
1	4449	AGUNG TRI WIBOWO
2	4450	ADINDA NORA KRISNA FEBRIZA
3	4451	ARMAS DINIK AYU ANDITA
4	4452	AYOM DENIS PRATAMA
5	4453	CIKAL PANUNTUN NAGARI
6	4454	DELLA ESPERANZA ANDENA PUTRI
7	4456	DEWI EMA SALSABILA
8	4457	ELEAZAR RICHARD EMMANUELLE SIREGAR
9	4458	ELISABETH INTAN PERMATASARI
10	4459	FARADIKA ALVIAN RENADA
11	4460	FATONI SETIAJI
12	4461	FREDY KRISNAWAN
13	4462	GALIH TABAH HARI LAKSONO
14	4463	GILANG RAMADHAN
15	4464	HARIST FATHUR RAHMAN
16	4465	MARYANTO ARIF CAHYONO
17	4466	MUHAMMAD FARIS RADITYO
18	4467	MUHAMMAD FAUZAN SYAH PUTRA
19	4468	MUHAMMAD IYANK NURANINDITO RAHARJO
20	4469	NANDA JUNITA AIDIA TAMBUNAN
21	4470	NANDANA PRATIAKSA
22	4471	NUR ARDIANSYAH
23	4473	RAFI AJI NUGRAHA
24	4474	ROFIQ NAWAN KURNIAWAN
25	4475	SHININTYA NUR FILAILLY
26	4476	SHYELVIA SHELA AZIZ
27	4477	TAMIA AISYAH LARASATI
28	4478	TIAS RETNOWATI
29	4479	TIRTA EDO WIBOWO
30	4480	TYASHA ARDHA PRASTICA
31	4481	WIDHATASYA MEUTIA SHAFATI
32	4482	YULITA DEVI LARASATI

L=18 P=14

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Yogyakarta,
Guru Mata Pelajaran,

(.....)

(.....)



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/5676/V/6/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY

Nomor : 791/UN.34.12/PP/V/2012

Tanggal : 05 Juni 2012

Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : CANDRA WISNUAJI PRABOWO

NIP/NIM : 08205244048

Alamat : Karangmalang Yogyakarta

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SESORAH DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS IX SMP

Lokasi : SMP N 14 YOGYAKARTA Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA

Waktu : 07 Juni 2012 s/d 07 September 2012

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 07 Juni 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Ir. Joko Wuryantoro, M.Si

NIP. 19580108 198603 1 011

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq Ka Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 14 YOGYAKARTA
Alamat : Jalan Tentara Pelajar No. 7 Telephone 587550
YOGYAKARTA Kode Pos 55231

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 070/ 276/2012

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : TYAS ISMULLAH,S.Pd
NIP : 19560416 198403 1 006
Pangkat/Gol. : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

N a m a : CANDRA WISNUAJI P
NIM : 08205244048
Pekerjaan : Mahasiswa Fak Bahasa dan Seni UNY

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 14 Yogyakarta dengan judul Proposal : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SESORAH DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2012
Kepala Sekolah
TYAS ISMULLAH,S.Pd
NIP.19560416 198403 1 006

DOKUMEN UJICOBA MEDIA PEMBELAJARAN SESORAH DI SEKOLAH DAN PENGISIAN ANGKET TANGGAPAN SISWA



Gambar 1. Pengembang menjelaskan materi dengan media pembelajaran sesorah



Gambar. 2 Siswa mencoba menggunakan media pembelajaran sesorah



Gambar. 3 Pengembang menjelaskan cara pengoprasian media pembelajaran sesorah



Gambar. 4 Siswa mencoba menggunakan media pembelajaran sesorah



Gambar. 5 Pengembang membagikan angket tanggapan siswa



Gambar. 6 Siswa mengisi angket tanggapan siswa